1989年1月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号 通巻1号

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

創刊号

●PCエンジン特別救助隊
スペースハリアー
魔神英雄伝ワタル

最新ゲームスペシャル
ビジランテ はにい・いん・ざ・すかい
Son SonII ダンジョン・エクスプローラー

完全攻略
ドラゴンスピリット

発売直前 CD・ROM2緊急特集
「天外魔境」制作レポート

●人気アドベンチャー徹底攻略
定吉七番てなもんや道中記

特別付録
CD-ROM2 SYSTEM システム
テクニカルハンドブック



創刊記念 豪華プレゼント付
PCゴリラ愛称募集



LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
小沢なつき［魔境伝説］

PC Engine
1989 JANUARY 1
350 YEN

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

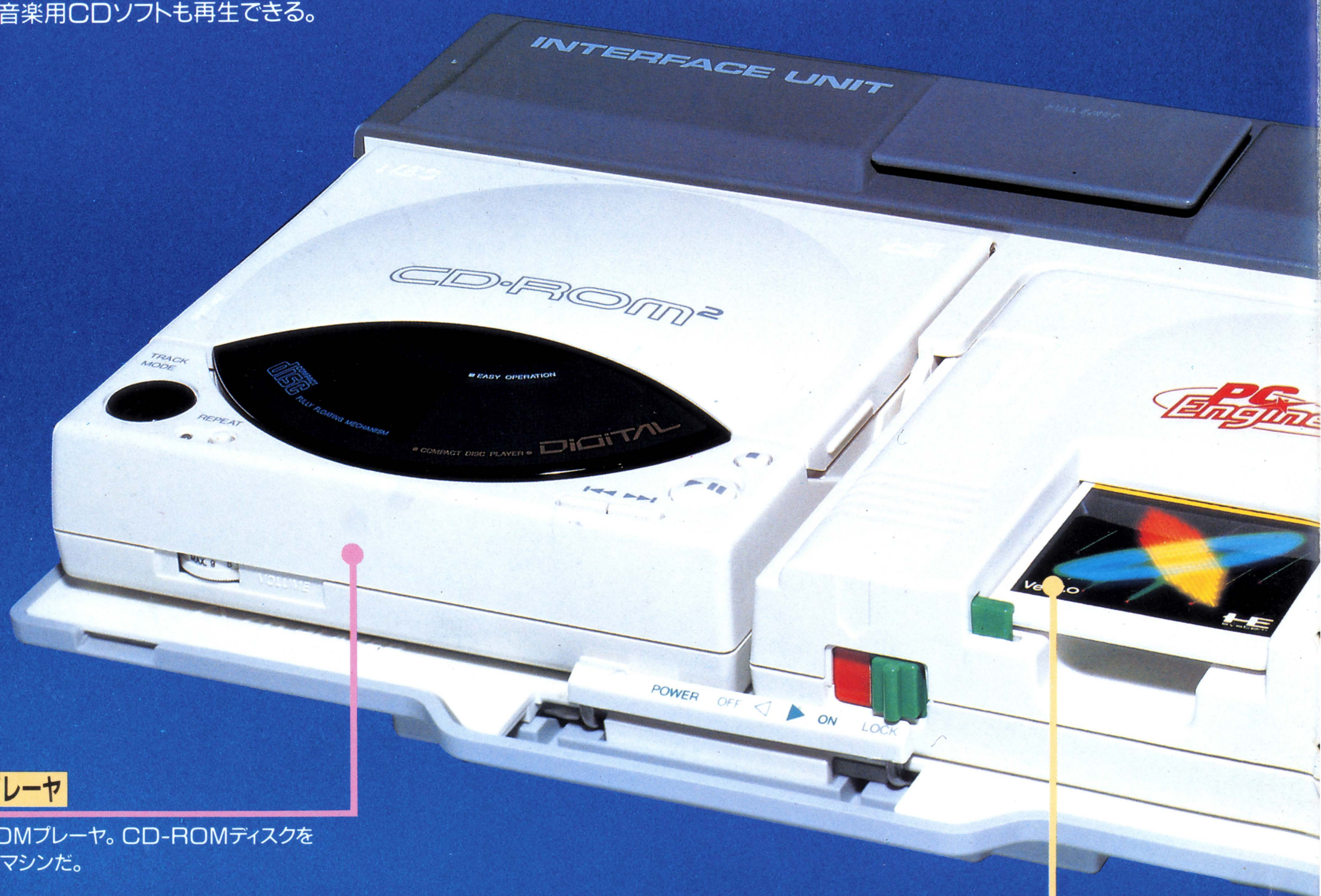
どうだ！540メガバイトの大容量。

CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。



ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！

ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。



CD-ROMプレーヤ

これがCD-ROMプレーヤ。CD-ROMディスクを入れるスーパーマシンだ。

システムカード

CDをコントロールするためのプログラムが入っている。このカードを差しておくと、音楽用のCDでもプログラム選曲したり、いろんなことが出来てしまうんだ。

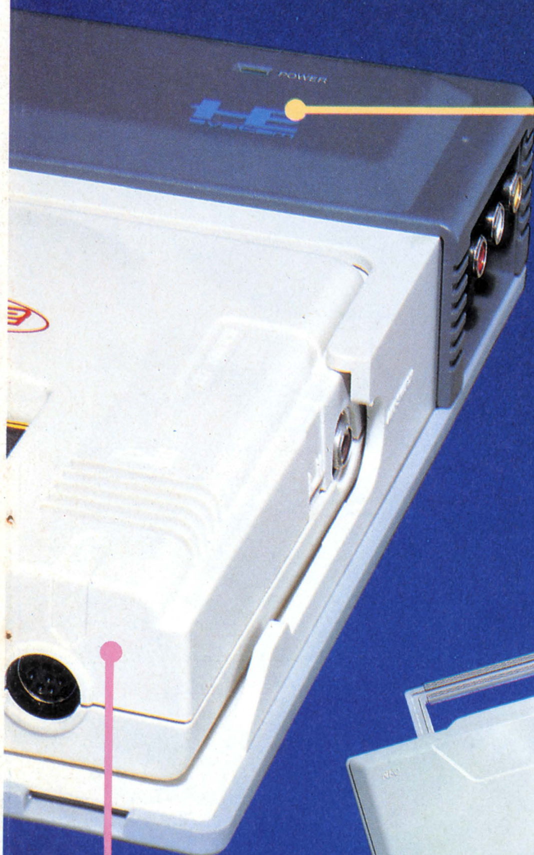
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NEC

しゃべる！540メガバイト。無敵(むてき)のスーパーマシンロムロム。

12月4日 いよいよ登場！

540メガバイトの迫力で
聴いてよ。
遊んでよ。
話してよ。



インターフェイスユニット

CD-ROMプレーヤとPCエンジンを
接続するためのユニットだ。この中には、
バックアップ用のRAMが入ってる。
移動用のキャリングハンドルもついてるぞ。

PCエンジン本体



収納用カバー

PCエンジンと
CD-ROMプレイヤーを
セットしたまま収納できます。

CD-ROMディスク第1弾同時発売!!

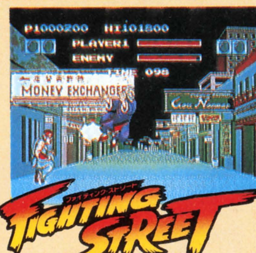
ロムロム初体験ソフト、まずはこれだ！



©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV

ゲームを超えたニューADV！
範子との初体験デートストーリー。

12月4日発売
標準小売価格4,980円



©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM

世界5カ国10人の敵と闘う
大迫力アクション！

12月4日発売
標準小売価格5,980円

五感が総毛立つ。ゾクゾク続くソフト群。

ビックリマン大事界(ハドソン)…'88 12月発売予定　コブラ(ハドソン)… 来春発売予定
天外魔境(ハドソン)… 来春発売予定

CD·ROM^{2}システム	
標準価格	¥59,800
CD-ROMプレーヤ	¥32,800
インターフェイスユニット	¥27,000
(システムカード	付属)
PCエンジン(別売)	¥24,800



●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。
今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1989 JANUARY 1月号

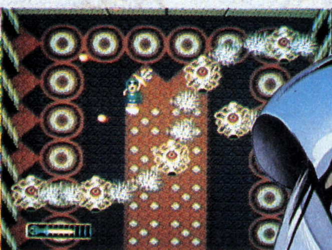


表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

CONTENTS

最新ゲームスペシャル★パート1
NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル

SONSON II ソンソン・ツー 20
ビジランテ 24
はにぃ・いん・ざ・すかい 28
ダンジョン・エクスプローラー 32
YAKSA ヤシャ 神武伝承 36
ネクタリス 38

事件解決までの道のりをスチャラカチャンと大公開！
定吉七番〔秀吉の黄金〕
てなもんや道中記 44

エリア1〜6までの攻略テクニック&クリア法を完全公開！
ドラゴンスピリット
完全攻略 創刊号とじこみスペシャル 59

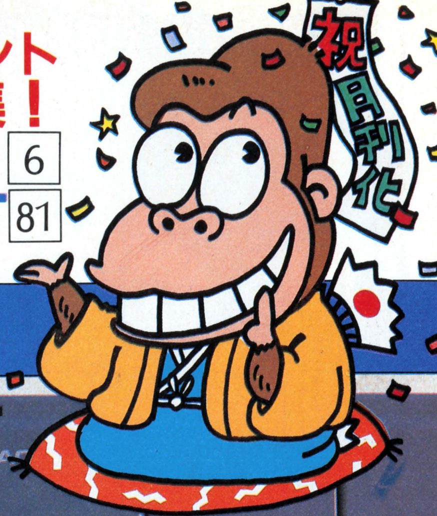
最新ゲームスペシャル パート2 117
デジタルチャンプ
ウイニングショット
モトローダー
スサノオ
死霊戦線
他

読者様のページ 71
ニンジン倶楽部



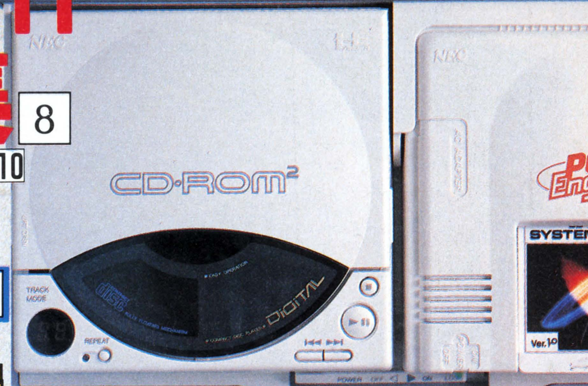
月刊化記念大プレゼント PCゴリラ愛称大募集！ 6
CD-ROM²が30台ほか、オリジナルグッズが計1000名に当る！

BIG PRESENT 81
愛読者アンケート 78　応募はがき 79



発売直前 CD·ROM² SYSTEM 緊急特集 8
CD·ROM²システム12月4日発売決定！ 10
日本電気HEインタビュー 12
CD-ROMは、ゲームを変えるか？ 14

CD-ROM最新ソフト情報 16
ファイティングストリート／ビックリマン大事界
No·Ri·Ko／コブラ／天外魔境





PCエンジン SRT 特別救助隊

スペースハリアー 83
発売直前 早くも教える全ステージ攻略法

PCエンジン特別救助隊(PART2) 90
●魔神英雄伝『ワタル』ガッタイガー退治法 ●『ビックリマンワールド』ブラックゼウスを倒せ！ ●『R-TYPE』ステージ7を無傷でぬけろ！●『カトちゃんケンちゃん』●『ガイアの紋章』他。

プリンセス カフェ PRINCESS CAFÉ 小沢なつき 97



遊楽専業団 [麻雀殺人事件 遊楽画廊] 102

激烈技 SPECIAL 109

●新コラムページ
PCエンジン＋(プラス)
コア構想の未来とその可能性を考える



新連載マンガ 見田竜介
ファジーな昼下り 114

PCエンジンゲーム
発売日スケジュール 127

別冊付録
CD-ROM²システム テクニカルハンドブック



いつまでも『PCゴリラ』じゃ
かわいそう！ ステキな愛称を
考えとくれ！ で、大募集！
そこんトコ、よろしく！

合計1000名に当たる！

超豪華プレゼント

何がスゴイったって、59,800円のCD・ROM²が30台！

PCゴリラ

どこにも売っていない編集部特製

PC賞 500名

佳作賞 システムテープカッター 100名



オリジナル・ステーショナリー

優秀賞

CD・ROM²システム

インターフェイスユニット＋コンパクトCD-ROMプレイヤー

夢じゃないぞ。うそだと思うなら、ホッペをつねってみてくれよ！



30名



PCエンジンは、ついていません！ 自分のヤツを使ってね。

これに応募しなきゃ、年は明けないよ！

愛称大募集！

PA KA

祝 月刊化

『月刊PCエンジン』
月刊化祝いの大盤振舞！
ポンと出た『CD・ROM²』
30台はさすが太っ腹！

応募のきまり

官製ハガキ１枚につき１つの愛称を考えて書き、下のあて先まで送って下さい。１人で何枚でも応募できます。

★審査員★

漫画家　すがやみつる
イラストレーター　浅見かよ子
月刊ＰＣエンジン編集長　秋本輝夫

●しめきり
12月24日(土)（当日消印有効）

●発表
月刊ＰＣエンジン3月号誌上

おもて

郵便はがき
40円
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2の3の1
小学館
ＰＣエンジン編集部
ＰＣゴリラ愛称係

うら

キミの考えた愛称
住所
氏名
年齢（学年）

特別賞
オリジナル液晶ウォッチ
370名

かっこいい、ニックネームの応募を待ってるよ〜！

※おことわり…採用された作品（愛称）の著作権は、小学館に帰属します。

発売直前
CD・ROM² SYSTEM 緊急特集



情報ばかりが先行して、なかなか姿を現さない。そんないらだちを解消するかのように、ついに12月4日、CD・ROM²システムが登場する。

そう、CD・ROM²システムによって、ホームエンターテイメントの世界に新時代がやってくるのだ。

それでは、発売目前に迫ったCD・ROM²システムについて、各メーカーアンケート、NECのインタビュー、それにCD−ROMソフトの最新情報などをまじえながら紹介していこう。

■SPEC

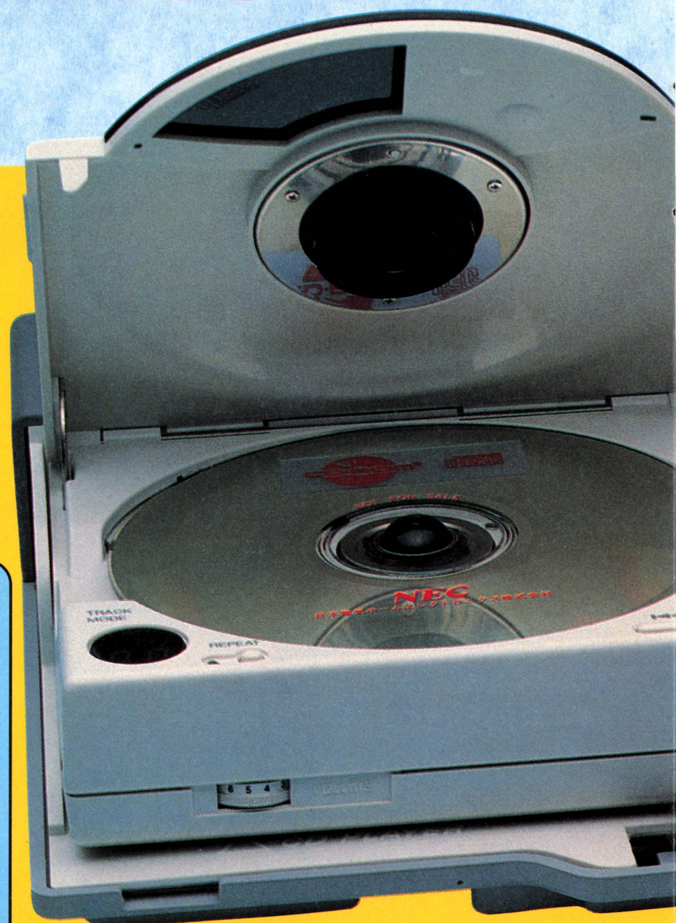
302(Width)×63(Height)×226(Depth)mm



※CD・ROM²システム寸法・302(幅)／63(高さ)／226(奥行き)㎜

CD・ROM²シス

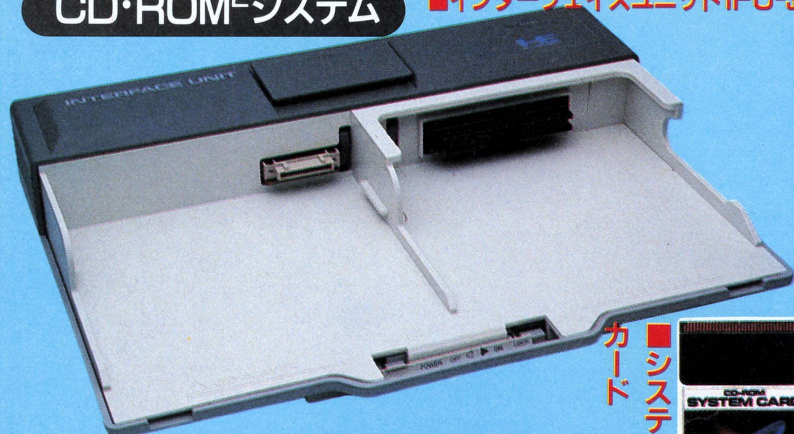
CD・ROM²システムの価格と発売日は、下のように決定した。さらに、本体と同時発売されるソフト2本も決まったぞ！　もちろんCD－ROM²のソフトは、この先も続々と登場する予定。期待していいぞ！



システムの構成はこうなっている

CD・ROM²システム

■インターフェイスユニットIFU-30



▲CD・ROM²とPCエンジンをつなぐインターフェイスユニット。CD－ROMソフトを立ち上げるためのシステムカードも付属している。

■システムカード



■CD・ROM²
CDR-30



CD－ROMプレーヤーのCD・ROM²。システムカード内のプログラムを使えば、ミュージックCDの再生時にも高機能を発揮するぞ！

プラス

PCエンジン



CD・ROM²システムにPCエンジンをつなぐことによって、初めてCD－ROMソフトが使える。（PCエンジンは別売りです）

12月4日発売　システム価格　59,800円

テム価格発売日決定!!

CD・ROM^{2}システムの価格は59800円、発売日は12月4日だ。このシステムは、インターフェイスユニットと、CD・ROM^{2}プレーヤーの箱が別々になっているけど、二つ合わせてこの値段。インターフェイスユニットの中には、CD-ROMソフトで遊ぶために必要なシステムカードをはじめ、接続ケーブル類も入っているぞ。



このシステムに入っているケーブル類を説明しよう。まずインターフェイスユニットのほうには、映像信号を接続するためのピンプラグコード(黄色)、音声信号(ステレオ)を接続するためのピンプラグコード(赤と白)、それにインターフェイスユニット用のACアダプタが入っている。

また、CD・ROM^{2}のほうには、単体でステレオなどに接続して音楽を聞く時のための、ステレオミニプラグ←→ピンプラグ(赤と白)のコードが入っているよ。

普通に接続するぶんには、これらの付属ケーブルだけで充分まかなえるぞ。詳しい接続方法は、別冊付録にも書いてあるから合わせて読んでね!

本体と同時に発売されるのは この2本だ!

ファイティングストリート

ハドソン/12月4日発売/予価5,980円



アーケードそのままのアクションゲーム。BGMも、CD-ROMならではの大迫力!! キミも必殺技を駆使して、世界を制覇しよう!!

No・Ri・Ko

ハドソン/12月4日発売/予価4,980円



人気アイドル、小川範子ちゃんがCD-ROMのゲームになったのだ! もちろん範子ちゃんの生の声と歌が楽しめるのだ。範子ファン必携のソフト!!

ソフトラインナップ

さて、本体が発売されたところで気になるのがソフト。

この原稿を書いている11月中旬現在でラインナップされているCDソフトは、いずれもハドソンから発売される右の5本だ。

このほかにも、これから来年にかけてCDソフトが続々と発売される予定だぞ。

タイトル	発売日	メーカー
ファイティングストリート	12月4日	ハドソン
No・Ri・Ko	12月4日	ハドソン
ビックリマン大事界	12月予定	ハドソン
天外魔境	来年2月予定	ハドソン
コブラ	1月発売予定	ハドソン

CD-ROM^{2}システム NECインタビュー

CD・ROM^{2}システムの生みの親 NECのエンジニアに直撃取材！



なぜPCエンジンにCD―ROMだったのか？ また、CD・ROM^{2}システムのメリット、今後の展開はどうなのか？ NECの技術者に気になるポイントについて聞いてみたぞ！

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
オーディオビデオ事業部オーディオ技術部

野坂和彦主任



新井宏昭氏



―――まず最初に、ビジネス用のCD―ROMは今までにもありましたが、それをゲームマシンにつなぐという発想に至る経過をお聞かせください。

NEC PCエンジンでは、かなりきれいな画面が出せたと思いますが、PCエンジンが完成してしまうと、またいろいろな欲が出てくるんですね。

―――欲といいますと？

NEC やはり、「もっと自然画や写真に近いグラフィックを出したい」とか、「電子音だけではなく、本物の楽器の音で音楽を出したい」「キャラクターに肉声で話しをさせたり、歌を歌わせたい」などの願望です。しかし、これを実現するためには、今までのHuカードとは比較にならないくらいの膨大な容量が必要になってしまうんです。

―――大容量のメディアといいますと、フロッピーディスクやテープがありますが？

NEC はい。ただ、フロッピーでは、最新のものでも2～4メガバイトで、私たちの願望を満たすには、まだまだ不十分ですし、テープでは、必要な部分までテープを巻きとるのに時間がかかりすぎるんです。

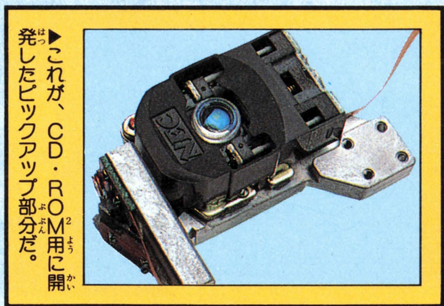
―――場面が変わるたびに、長い時間待たされるのはたまりませんね。

NEC ええ。その上、大量生産ができて、取り扱いが簡単である必要がありまして、その条件を満たすメディアを探すと、CD―ROMという解答が出てくるんです。

―――そう考えると、CD―ROMは実にぴったりのメディアですね。ところで、今までのCD―ROMプレーヤーはかなり高額で、とてもゲームユーザーが買える値段ではありませんでした。それをこの価格まで引き下げるには、かなりの苦労があったと思われますが。

NEC はい。技術陣としては、そこに苦労した訳ですが、大きなポイントとして3つあげられると思います。まず、ホログラムを利用した新しい光ヘッドを開発したことです。これによって、CDからプログラムを読むピックアップの構造が簡単になり、コストを下げながら信頼性をあげられたことです。

―――なるほど。これがそのピックアップですね。



▶これが、CD・ROM^{2}用に開発したピックアップ部分だ。

NEC 次に、CD―ROMプレーヤーの動作をコントロールするシステムコントローラーとインターフェイスコントローラーをひとつのマイコンで対応したことです。そして、3つめには、インターフェイス専用のLSIを作って部品点数を減らすことができたことなどがあげられます。

―――まさに、ハイパーテクノロジーの塊りですね。

NEC ええ、そのおかげで、どうにかこの価格に押さえることができたんですよ。

―――では次に、今までのゲームユーザーにとって全く新しいものであるCD―ROM。まだまだ戸惑っているユーザーも多いと思いますので、CD―ROMのすばらしさをご説明願います。

NEC PCエンジンにCD・ROM^{2}システムを組み合わせるメリットを3つあげるとすれば、第一には、今までのゲームソフトとは較べものにならないくらい自然な画像と、その豊富さでしょう。写真のような画面は、今までのHuカードでは、容量の関係でほとんどできませんでした。

―――確かに、「No・Ri・Ko」のような画面はCDソフトならではですね。

NEC 第二には、普通のCDと同じようにきれいな音で、ゲームのキャラが話しをしたり歌ったりでき、ゲームをよりリアルに楽しむことができる点でしょう。

―――「天外魔境」など、見ただけ（聞いただけ？）でわくわくします。

NEC そして、第三は、CD―ROMプレーヤーの部分で、ミュージックCDを楽しむことができる点でしょう。インターフェイスユニットと組み合わせた状態では、普通のCDプレーヤーと同じように、いろいろな機能を使いながらCDの演奏を簡単に楽しむことができます。

―――音楽ファンにもうれしい機能がいっぱい入っていますね。それでは最後になりますが、CD―ROM^{2}システムの機能を生かせば、ゲーム以外の分野にも幅広く対応できると思います。将来的にCD―ROMはどのように発展していくのか？ 今後のCD―ROMの可能性をお聞かせください。

NEC 最近、ビデオマガジンが増えてきましたが、例えば月刊PCエンジンがCD―ROMで出版されるなんていうこともできるようになりますね。こうなると、付録にゲームがついていたり、新しいソフトの紹介が写真だけでなく、実際少し遊んでみられるなんていうことも可能ですね。

―――それは、読者が喜びそうな企画ですけど、作るのが大変そうですね（笑）。

NEC また、動物図鑑などで、ライオンの絵を見ながらライオンの吠える声を聞くことができるとか、分厚い百科事典が一枚のCD―ROMに入ってしまうとか、ゲーム中のキャラが自分の名前を呼びかけてくるなんていうこともできるようになるでしょう。

―――なるほど、CD―ROMの今後が楽しみですね。それでは、今日はお忙しいところありがとうございました。

CDは、やりがいのある可能性のビックリ箱だ!!



ハドソン
中本伸一プログラマー

CD−ROMソフトを実際に開発し、この世界のパイオニア的な役割を果たしているソフトハウス、ハドソン。そのハドソンの中でも、最前線で活躍中のプログラマーである中本氏にお話をうかがってみた。開発スタッフが、CD−ROMを開発して感じたことは――

CD−ROMをいくつか制作してみてまず一番に感じたことは、「手が抜けない」ということだと思います。もちろん普段のソフトで手を抜いているという意味ではありません。というのも、今まででしたらROMのメモリーがいっぱいになった時点でひとくぎりつけて全体をまとめる作業に移れたのですが、CDの場合はメモリーが膨大なため、ネタを考える企画者がアイディアを出し続ける限り、作業は終わらなくなってしまうのです。もちろん企画者も良いものを作ろうとして工夫をするのが仕事ですので、一歩も引きません。結果として、制作時間がどんどん伸びてしまうわけです。

この作業をどこで打ち切るかというのは、製作者にとってとてもつらい判断です。そのまま続けていけばもっと面白いものになるのに、いつかはやめなければならないのです。まるでディズニーランドを借り切って自由に遊べるのに3時には帰らなければならないみたいなものですね。

またCDは読み始めるととても早いスピードでデータを送って来るのですが、読み始めるまでに若干の時間がかかります。これはリアルタイムなゲームを作る際にちょっと問題となりました。これを解決するためになるべくデータを近接させたり、つなぎの画面を用意したりしています。

どちらにしてもやりがいのあるハードであることには間違いありません。

CD-ROMのパワーを知ってるかい?



漫画家
すがやみつる先生

ぼくは、CD−ROMのデータベースを使っていたことがある。データベースは、山のようなデータの入ったコンピュータを、電話回線でつながったパソコンでコントロールして、必要な情報を引き出すのが普通だ。

しかし、その使用料金が高いため、最近、古いデータはCD−ROMに入れて会社や家庭で保管し、必要なときにその中の情報をパソコンで探す方法がとられるようになってきた。最新情報だけオンラインで検索するのが安くデータベースを使うコツになってきているのだ。

1枚でフロッピーディスク500枚分ものデータが入るCD−ROMなら、保管の場所もとらないし、文字だけでなく、絵や音までも入れておくことができる。世界最大のアメリカのデータベース「ダイアログ」が、CD−ROMに脅威を感じて身売りを決めたのも当然といえるだろう。

今度発売になったPCエンジン用のCD−ROMドライブは、よくわからなかったCD−ROMを、グンと身近なものにしてくれるだろう。けれども、出てくるソフトがゲームばかりではつまらない。しかもそのゲームも、まだゲームセンターのようなソフトが大半だ。

早く、CD−ROMならではの大容量を生かしたソフトを作ってもらいたい。CD−ROMが普及すれば、本や雑誌もCD−ROMになってしまう可能性だってあるんだ。

プロフィール 日本一コンピュータ方面に詳しい漫画家。日経産業新聞などに4コマ漫画を連載中。代表作『ゲームセンターあらし』ほか。

特別取材 CD-ROMに意欲を燃やす日本テレネット

今までにないような期待のメディアですね。



日本テレネット
福島和行社長

パソコンゲームで有名な日本テレネットが、CD−ROMに興味を持っているという情報を聞き付けた本誌編集部は、さっそく「日本テレネット」の福島社長に取材をしてきた。

福島社長は、「新日本レーザーソフト」という光ディスクのソフトを開発する会社を設立したばかりだ。本誌のインタビューに対し、福島社長は、PCエンジンのCD−ROMに対しても、ソフト開発の意向を持っていることを明らかにした。

「CD−ROMなら、今までのROMやディスクのゲームにくらべて、大容量のメモリーなどのいろいろな可能性を持っている。将来的には、ゲームだけでなく、電子出版などの分野にも意欲的に取り組んでいきたい。」とのことだ。PCエンジンでゲームを出すとしたら、パソコンでヒットした「ヴァリス」と「アルバトロス」が候補にあがっているとのこと。正式な参入発表が待ちどおしい。新情報が入り次第、本誌でも載せていくから楽しみに待っててね。



◀CD−ROMの未来について、熱く語る日本テレネットの福島社長。

本誌編集部が予想する CD-ROMの未来



PCエンジン発表当初から言われていたCD−ROMが、いよいよ発売になる。ちょっと前までは、予想もつかなかったようなゲームが、いとも簡単に遊べてしまうなんて……。

しかし、現在ラインナップされているソフトは、まだまだCD−ROMのほんの入口でしかないんじゃないだろうか?



ユーザーにとってもメーカーにとっても、これからの部分を限りなく残しているCD−ROM。ゲームにしろ、そのほかのものにしろ、アイディアとプログラム技術次第で、それこそ予想もしない素晴らしいものが生まれてくるだろう!

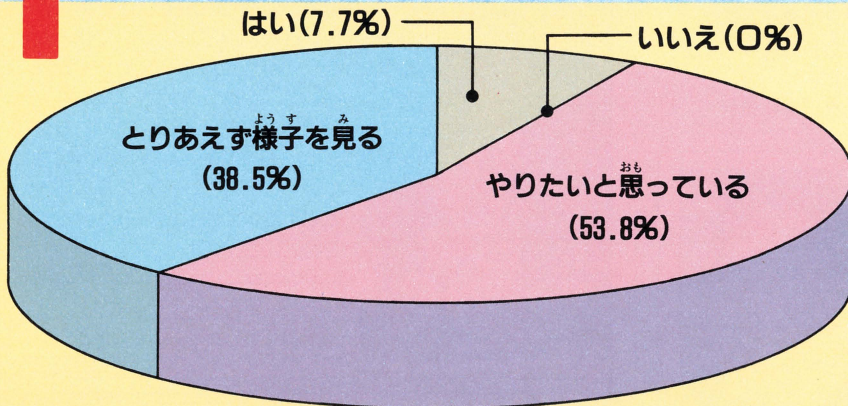
CD-ROMはゲームを変えるか？

PCエンジン参入メーカーアンケート

CD−ROMのソフトについて、Huカードで PCエンジンに参入している（参入を表明している）メーカーはどう思っているか？　本誌取材班が各メーカーにアンケートを取ってみた。

今回のアンケートは、各ソフトメーカーに各項目を書いたアンケート用紙を発送。回収後、各項目別にパーセンテージを出したものだ。なお、各項目内での複数回答を含めて計算してある。

1 CD-ROMのソフトを作りますか？



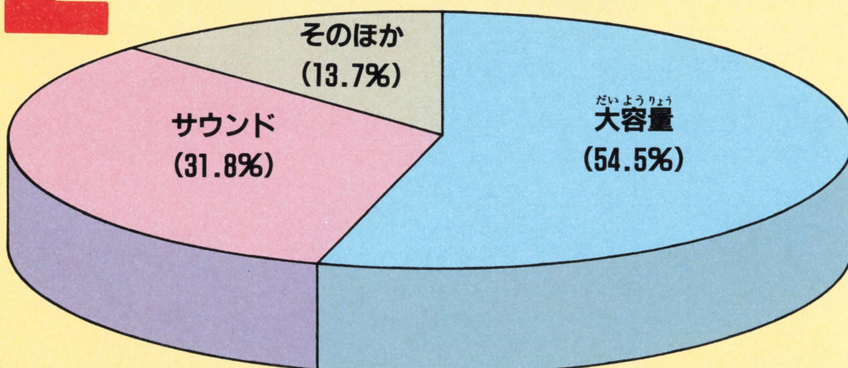
いいえと答えたメーカーは一社もなかった

ここでは、CD−ROMソフトに参入するかどうかを聞いてみた。

グラフを見てもらえばわかる通り、アンケート回答12社のうち「いいえ」と回答してきたメーカーは、1社もなかったのが特徴だ。

現時点では、6割強のメーカーがCD−ROMのソフトをやってみたいと思っている。本体発売後の状況によっては、この割合はもっともっと増えそうだ。

2 CD-ROMはどこが魅力ですか？



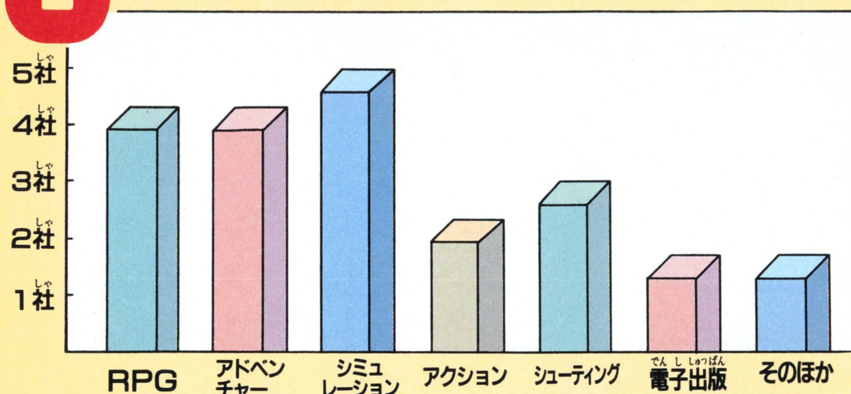
容量不足の悩みもCD-ROMなら解消！

CD−ROMのどこに魅力を感じるかを調査したもの。半数以上のメーカーが540メガという大容量をあげている。

やはり、今までのROMやフロッピーでは、容量不足で泣く泣く切り落さなければならない部分があったからだと思われる。

また、そのほかの意見として、「今までのメディアにない、エンターテイメントへの広がり」「IC不足問題から解放される」などがあった。

3 CD-ROMでどんなソフトを作りたいと思いますか?

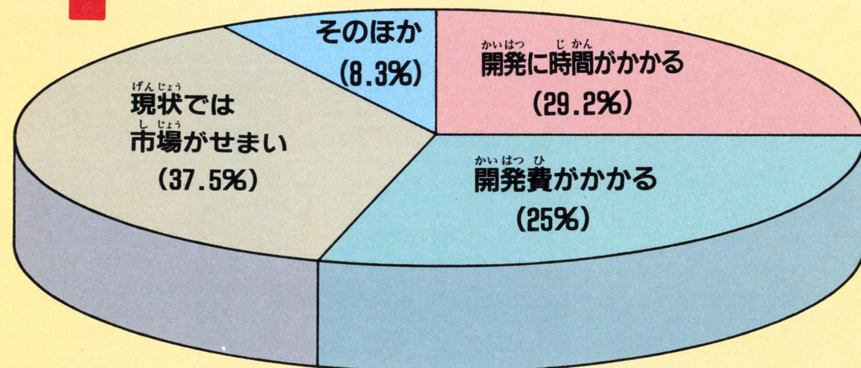


一番やりたいソフトは シミュレーション!!

本誌編集部では、RPGかアドベンチャーが多いと予想していたが、わずかの差でシミュレーションがトップになった。やはり、CD−ROMの中にデータ量をたくさん入れられるということが、こういう結果になった要因だろう。

また、そのほかの意見としては、「アイドルもの」「できるもの全てに挑戦したい」などがあった。

4 CD-ROMソフトの問題点は?



CD・ROM²システムの普及がカギ!?

現時点で、CD−ROMソフトを作るとしたらどのようなことが問題になるかを聞いてみたが、一番多かった回答が、現状ではまだ市場が狭いだろうということだった。

やはり、CD・ROM²システム本体の普及がCDソフト参入のカギということだろうか。

また、開発費、開発時間も、今までのソフトに較べるとかなりかかるようだ。

ここでは、そのほか意見として「デバッグに時間がかかりそう」というものなどがあった。

※デバッグ…プログラム上の誤りを発見し、訂正する作業。

5 CD-ROMについてのコメント

以上のような選択式の質問以外にCD−ROMに期待することなど、自由にコメントしてもらう欄をアンケートに設定したところ、以下のような回答が返ってきた。

「CD−ROMは、従来のTVゲームと比較にならないくらい大容量の記憶媒体で、ソフトハウスの立場からしても大変魅力的なもの。ビジュアル、サウンド、いずれも別次元のクオリティで皆様方に迫りたいソフトを提供していきたいと意気込んでいます」(ハドソン)

「とにかく、絵がたくさん入るので、アニメーションをふんだんに使ったアドベンチャーやRPGを作ると楽しいと思いますね」(NCS)

「CD−ROMは、メモリーを多く使用するアドベンチャー(特にアニメ処理)には、大きな魅力です。ただし、プログラムや絵の枚数が多くなるため、コストのバランスが問題になりそうです。より多く普及することを期待しています。」(マイクロキャビン)

■アンケート協力メーカー(順不同)

ナムコ、マイクロキャビン、NCS、ビデオシステム、ビクター音産、ビッグクラブ、ハドソン、ナグザット、アイレム、サリオ、フェイス、UPL.

■アンケートを終えて

今回のアンケートでは、ほとんどのソフトメーカーはCD−ROMに興味を示していることがわかった。実際にCD−ROMのソフトが増えるかどうかは、やはり本体の普及がポイントになるだろう。また、本誌では、現在の参入メーカー以外にも、CD・ROM²システムに興味を示しているところの情報も入ってきているので、いずれ詳細がわかり次第紹介していくつもりだ。

なお今回忙しい中にもかかわらず、アンケートに御協力いただきました各メーカーの方々に、この場を借りて御礼を申し上げます。



CD-ROM最新ソフト情報

驚異のCD-ROMワールド。巨大容量とCDサウンドを活かして、スーパー&ニュータイプソフトが続々登場！

ギンギンの空手アクション!!



FIGHTING STREET

12月4日発売
5980円(予価)
ハドソン



アーケードファンの期待を一身に集めてCD-ROMワールドに登場するのが、この「ファイティング・ストリート」。

多彩な技。鮮明なグラフィック。そして迫力のBGM。そのすべてがCD-ROMならではのすばらしい仕上りで、キミのゲーマー魂を熱くゆさぶることはまちがいなし。

今回は、簡単な攻略法をまじえつつ、ゲーム内容を最終チェック！

必殺技が気持ちいい!!



このゲームの最大の特徴は、キャラが繰りだす技のリアルさ。

どの技も実によく研究されていて、すばらしい！ のひとことなのだが…、



数ある技の中でも特にスゴイのが「波動拳」「竜巻旋風脚」「昇龍拳」3大必殺技。決まった時は、ムチャクチャに気持ちいいぞ！

ハイスコア登録もできる!!

インターフェイス内のバックアップRAMを利用して、ハイスコアーをセーブすることもできる。これもCD・ROM²システムならではの新機能だぞ！



敵キャラ ワンポイント攻略法

敵キャラは全部で10種類。どれも個性あふれる強者ぞろいだ。ここでは、それぞれのキャラの特徴と弱点を紹介するぜ！

	RETSU：ジャンプキックが得意。パンチ攻撃が効果的。		GEKI：手裏剣を使う。ジャンプキックが有効。
	JOE：ローリングソバットが得意。接近戦で挑もう。		MIKE：元ボクサー。ジャンプを使い離れて勝負！
	LEE：動きがとにかく速い。立ちキックが有効。		GEN：邪拳を使う。防御を固め、立ちキックで反撃しろ。
	BIRDIE：ヘッドバット攻撃は超強力。パンチが有効。		EAGLE：スピンアタックを仕掛けてくる。キック攻撃だ。
	ADON：恐怖の空中攻撃ヤロー。ひたすら必殺技を出せ。		SAGAT：波動拳を使う敵。昇龍拳で戦うしかない。

No·Ri·Ko

12月4日発売
ハドソン　4980円(予価)

No·Ri·Ko
小川範子
HUDSON
PUSH RUN B

うわさのアイドルCD!!

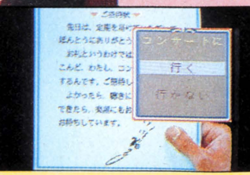
CD-ROMのサウンド性能を前面に押し出した新しいタイプのソフトがコレ。

簡単なアドベンチャー方式で、小川範子ちゃんとデートが楽しめる、というもので、範子ちゃんの歌もバッチリ収録されている（当然、CDと同じ音質だ！）。

ゲームというのとは少し違うけど、CD-ROMの可能性を探る、最先端のソフトの一種とは言えるだろう。



▶ちょっとしたゲームも入っている。



▲コマンド選択方式でゲームは進んでいくのだ。

©1988 HUDSON SOFT ©1987 CAPCOM ©TOKYO HOEI TV ©東映動画、LAD、NAS

ビックリマン大事界

12月下旬発売予定/4980円(予価)/ハドソン

データベース型のCD-ROM

シールで人気のビックリマンの世界を1枚のCDに収めたのが、この「ビックリマン大事界」。

データベース型（辞書のようなもの）のソフトで、キャラクター紹介はもちろん、有名なイベントをアニメで解説してくれるコーナーもあったり、と盛りだくさんな内容が魅力。

これ1枚をクリア、いや、見終われば、キミは立派なビックリマン博士と言えるんじゃないかな。



▼おなじみのキャラが総出演のタイトル画面。

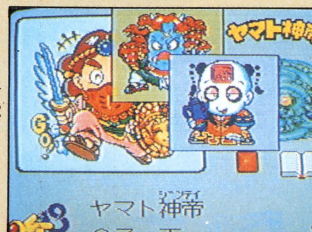
第13弾まで499種類のキャラが総出演

あのスーパーゼウスが、ヘッドロココが、金太ロボ神だって、いる、いる、いる！



なんたってビックリマンキャラ総出演なのである。それぞれのキャラについての解説はもちろん、三すくみ関係のキャラが一発でわかる便利な機能もついていて、ビックリマン・ファンにはウレシイ限り。

ヘッドキャラについては、アイテム効用紹介もある。



▶こんな具合に、三すくみのキャラが出てくるぞ。▲ブックタイプのカーソルでページをめくるのだ。

イベントがアニメで紹介される

歴史の石を手に入れると、ビックリマン史上有名なイベントを見ることもできる。

イベント紹介は、アニメ方式。テレビでおなじみの声優さんのナレーションにのって、シーンは展開されるのだ。



▲知りたい事件を選んで、解説スタート。
▶こんな感じでアニメは展開する。

クイズもあるぞ！

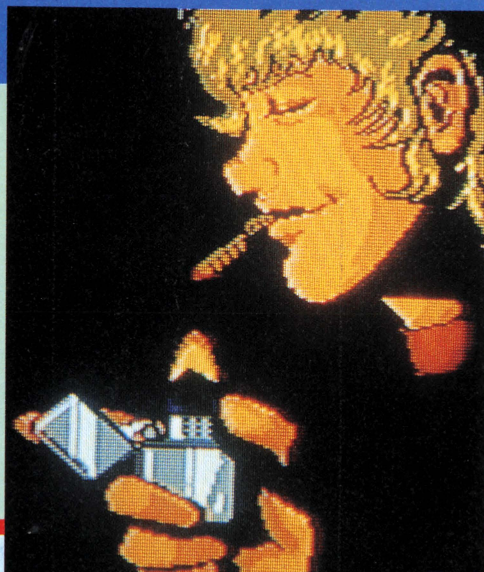
ビックリマンに関するクイズコーナーもある。

クイズに正解すると、その弾のヘッドキャラを見ることができるぞ。

コブラ

89年1月発売予定
価格未定／ハドソン

人気アニメのアドベンチャー化!!



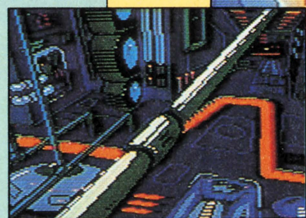
寺沢武一氏の人気SFハードボイルド・コミック「コブラ」を原案にしたアドベンチャーゲーム。

現在開発のまっ最中ということで、はっきりとしたことはまだわからないのだが、そこはCD-ROM。巨大容量を活かした奥の深〜いゲームになりそう。

グラフィック、サウンド、そしてストーリー面でも、期待できる1本、いや1枚だぞ。



▶コブラ危うし。危機一髪の連続なのだ。



◀なんとなく不気味な室内。何が待ち受けるのか？

超話題の

CD-RPG!! その最新情報を独占レポート

FAR EAST 天外



今PCエンジンファンの最大の関心は、なんといっても「天外魔境」なのである。編集部内でもこのソフトに対する期待はすさまじいものがあって、誰が取材に行くかなんて、仕事の取り合いもあったりなんかして……。

いや〜、参った。北海道は寒かった。おっと、そんなことを言っている場合ではない。寒さも疲れも吹っとばす程、「天外魔境」は凄かったのだ！　もちろん、まだ完成したわけではないから確定的なことは言えないけれど、開発中の画面を見ていると「これは素晴らしいゲームになりそうだ！」という予感がビンビンしてくるのだ、ホント。

では取材内容をさっそく紹介するぜ！



▶「天外魔境」開発スタッフのみなさん。忙しいところおジャマしました。

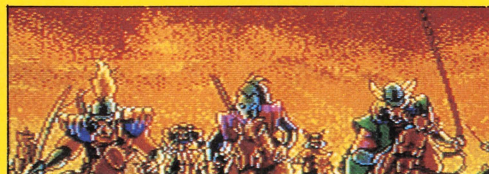
フルアニメのオープニングに感激！

まず驚いたのが、ゲームのオープニングシーン。なんと！約5分間、フルアニメでゲーム設定の説明が行われるのだ。このシーンでは坂本龍一氏作曲の音楽も流れ、実に感動的。ここだけでも見る価値があるぞ。

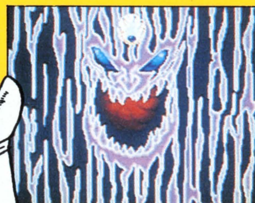
行け！ジライア!!　巨悪の野望を撃ち砕け!!



◀たびかさなる戦で世の中は乱れ、人々は悲しみに沈んだ……。



▼戦に出陣する武士たち。また今日も罪のない人々の血で大地が赤く染まる。



▲憎悪の塊のように見える、巨大な悪の影。



▼巻き物をバックにおおまかなゲーム設定が語られる。

▶ガマ仙人。ジライアの師匠にあたる人。



◀ゲームの主人公のジライア。義賊をめざす少年。



▼一新したタイトル画面。ちょっと欧風な感じだ。

©1988 HUDSON SOFT ©RED

魔境 制作特報

現在、すべてのPCエンジンユーザーから熱〜い視線を浴びているのが、CD−ROMによるRPG大作「天外魔境」。その制作過程を独占レポート！

モード別画面大公開!

ゲーム画面の方も制作快調！　というわけで、バッチリ取材してきたぞ。江戸時代のムードたっぷりのウインドーの中で展開される摩訶不思議な戦いの数々。ここではモード別に基本画面を紹介しておく。

会話モード



▲会話シーンになると、ウインドーが切り変わって、相手の顔が画面に出るのだ。

ノーマルモード



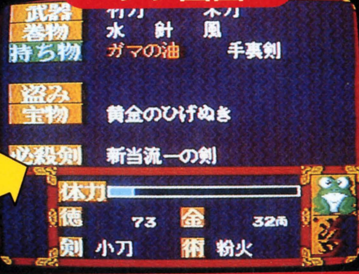
ノーマルモードの画面は、左上に基本マップ。右上に全体マップ、そして下方にステータス表示（ジライアの体力やアイテムを表示）という構成になっている。

基本マップは、村の中と外でスケールが変わるタイプ。村の中には数多くの店があり、ジライアはそこで情報の収集や武器の売買を行なうことになる。

村の外は、地下道など秘密の場所がいっぱい。



サブ画面



▲これはSELECTボタンで呼び出すサブ画面。アイテムや術が表示される。

全体マップは記憶モード方式!

全体マップには、今までジライアが歩いてきた地域が表示される。

バトルモード



バトルモードに突入すると、画面の下がアクション・エリアに早代わり（ここで簡単なアクション・バトルを繰り広げることになる）。

主人公のジライアは、もちろん術を使えるぞ。

▲印を結び術を唱えるジライア。シブイ！

盗みはアクション形式



▲ジライアのレベルは盗むことでアップする。敵のスキをついて千両箱を手に入れよう。

迫力満点の敵キャラ!!

サウンドにも期待しろ!!

前のページでも少し紹介したけれど、このゲームのサウンドのプロデューサーは、あのアカデミー賞の坂本龍一氏。全編に坂本氏の音楽が入っているのだ。なにしろCD。サウンドにも思いっきり期待してくれ。

NEW GAME SP 最新ゲームス

次々とラインナップされるPCエンジンの最新ソフト。定評がある他機種からの移植に加えて、オリジナル作





NECアベニュー／
1月27日発売／5400円

横スクロールの痛快アクションゲーム『SON SON』。数年前、ゲーセンをわかせたあの名作が、PCエンジンでよみがえるぞ!! もちろん縦横スクロール、豊富なアイテム、RPG要素などを組み込んで、格段にグレードアップしているぜ。さあ、キミの力で悟空一行を天竺に導いてくれ!!

ファンタジームードたっぷりの激烈アクションだ！

STORY

孫悟空たちの天竺への旅も、まもなく終わろうかという頃、牛魔王率いる妖怪軍団が一行を襲った。三蔵、八戒、沙悟浄の3人は、敵にさらわれてしまい、残されたのは悟空ただ一人。

一行を救い出すため、悟空は妖怪軍団に戦いを挑んだが…。

ガンバレ悟空 三蔵法師を救い出せ!!

基本プレイ

必殺、如意棒で敵をけちらせっ!!

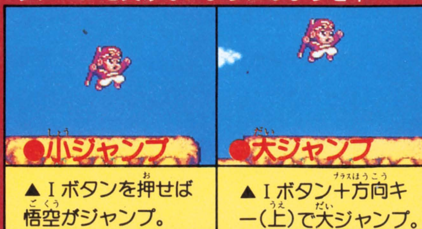
主人公、孫悟空の武器は、如意棒と魔法だ。ただし、魔法が使えるのは、SHOPでアイテムを手に入れてから。

それまでは、ジャンプで敵の攻撃をかわしながら、如意棒で戦かうしかない。基本操作を完璧に覚えパワーアップするまではダメージを受けないようにしようぜ！

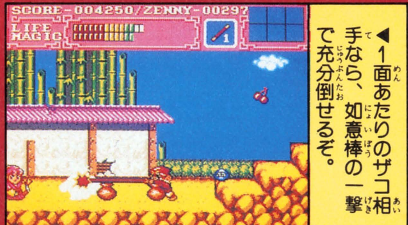
◀1面あたりのザコ相手なら、如意棒の一撃で充分倒せるぞ。

●小ジャンプ

▲Ｉボタンを押せば悟空がジャンプ。



▲Ｉボタン＋方向キー(上)で大ジャンプ。



◀II＋方向キー(下)。しゃがんだ状態で攻撃できる。



◀Ｉ＋IIボタンでジャンプ攻撃も可能。空中の敵を倒せる。

PART 1

ECIAL ペ シ ャ ル

- SONSON II
- ビジランテ
- ダンジョンエクスプローラー
- YAKSA神武伝承
- ネクタリス

品も続々登場する予定だ。ソフト面の充実で、PCファンがさらに急増中だゼ!!

八戒、沙悟浄からヒントをもらおう！

三蔵法師とともにさらわれた八戒、沙悟浄が、各ステージのどこかに必ず隠れているぞ。この2人は、冒険に必要なヒントを、悟空に教えてくれる重要キャラ。

ちょっと見つけにくい場所や、特殊なアイテムがないと行けない場所にいるので、簡単には会えないけど、あきらめずに捜そうぜ。前のステージでちゃんと会わないと、後のステージでくれるヒントが変わってくる。めんどうでも、全面で話を聞くべし。



▲沙悟浄がいた。さあ、ヒントをちょ〜だいな！



●沙悟浄 ◀悟空の弟分のカッパ。隠しアイテムの情報をくれる。

●八戒 ◀ブタの妖怪。ヒント以外にアイテムをくれることも…。

SHOPで買物！さあ、パワーアップでい！

敵を倒したり、ツボを破壊したりすると、中から野菜やくだものが出現する。野菜はただの得点だが、くだものは取るとZENNY(お金)に変わるぞ。ZENNYがある程度貯まったら、早速SHOPへ行き、買い物としゃれこもう。

ここでは、各種のパワーアップアイテムと、魔法アイテムを売っている。後半の難ステージをクリアするためには、ここで装備を整えることが絶対条件。せっせとZENNYを集めよう。



特殊アイテムで魔法も使えるぜ！



▶魔法のアイテム・ボムで攻撃。強力な破壊力だぜっ。

●ピーチボールの倍の威力があるのだ。



●最強魔法サンダー。一瞬で敵は全滅だ。

アイテム一覧表

ハート小	ハート大	まきもの	怪力手ぶくろ	ひょうたん	如意棒
●バイタリティを2ブロック回復してくれる。	●バイタリティを5ブロック回復させてくれる。	●マジック値を2または5ブロック回復させる。	●特定のカベを5回まで壊すことができる。	●バイタリティが0になると、自動的に回復。	●如意棒の攻撃力と伸びる距離をアップさせる。

きんとうん	やしち	魔法のランプ	ピーチボール	シールド	タイムストップ
●ステージボスの場所で、きんとうんを呼べる。	●バイタリティの最大値を2ブロック増やせる。	●コンティニューが1回だけ可能になる。	●桃を敵にぶつけ、ダメージを与えるアイテム。	●体当りで、敵にダメージを与えるアイテムだ。	●数秒間、敵の動きをとめることができる。

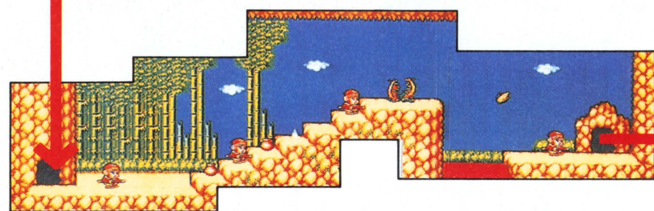
とりあえず1ステージのMAP公開!!



"SONSON"ワールドは、全部で7ステージ。各ステージは、

今月は、とりあえず1ステージの全MAPを紹介するぞ！ちょっと複雑なつながりだけど、2ステ以降に較べると全然ラクなはず。ここあたりで泣いてちゃ、全面クリアは夢の夢だぜ！

START

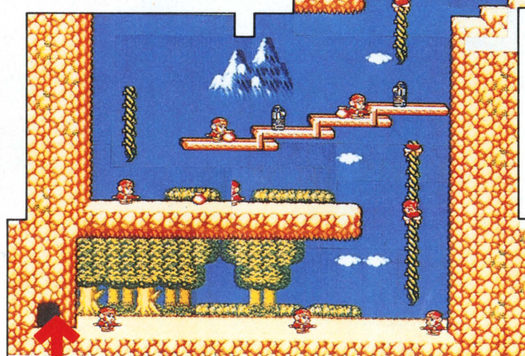


最初のSHOP!!何を買う!?

カワイイ女の子が立っている場所が、SHOPだ。ここ、最初のSHOPでは、"怪力手ぶくろ"がぜひ欲しい。これさえあれば、ブロックの中の隠しアイテム（くだものが一番多い）が、バンバン手に入るのだ。



◀高級グッズは値段も高い。足りない時は、もう一度敵を倒しに行こう！



動く足場の間をジャンプして、先へ進もう。飛びそこなって、下に落ちたら当然アウトだ。慎重にいこうぜっ！

悟空を狙う妖怪軍団

今月は主に、1・2ステージで登場する敵キャラを紹介だ。後半にも、まだまだ強い敵がいるけれど、それは次回のお楽しみ。"SONSON II"に出てくるキャラは、みんなカワイイけれど、見かけによらず手強いぜっ!!

赤オニ	突っ込んでくるしか能がないザコギャラだ。
青オニ	火を吐いてくるぞ。ナメてかかると危ない。
スライム青	突然、上から落ちてくる。ぶつかるなよ。
スライム黄	早く倒さないと、分裂するというイヤな奴。
アーマジン	槍で攻撃してくる。耐久力もある強敵だ！
ステゴン	でつかいけどザコ。ただし耐久力はスゴイ。
ダルマ	ある程度ダメージを与えると転がってくる。
パクパクフラワー	いきなり地中から現れる。要注意キャラだ。

複雑な迷路に泣くなよっ！

複雑怪奇に入り組んでいるぞ。自分なりの攻略ルートを作ろうぜ！

1ステージMAPは、6つのパートに分れている。各パート間は、洞窟の中のワープゾーンを通って移動するんだ。そのつながりは、下の矢印が示すとおり。攻略ポイントも教えるので、早速研究を始めてくれい!!

BOSSと対決だ！

虎力大仙

最初のボス虎力大仙。こいつの剣は破壊力バツグンだ。あまり接近すると、この剣のえじき。ある程度距離をおき、如意棒を伸ばして戦えば、楽に勝てるはずだ。



▲虎力大仙の耐久力は8発。あせらず攻撃しよう。

1ステージもラスト直前。ここに八戒が隠れている。見逃がすなよ！

扉のある洞窟に入るには、カギが必要だぜ！

くだものを取って ZENNY(お金)を集めろ！

"くだもの"を取るとZENNYに変わる。前半の簡単なステージで、できるだけ集めておこう。



▲倒した敵が、くだものに変化。

ここは2番目のSHOP"魔法のランプ"を買って、万一やられた時に備えとこう！

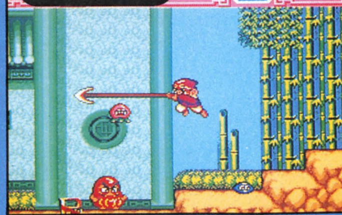
2ステージ以降もちょっと紹介するね

残念ながら、今月完全に公開できたのは1ステージだけ。でも、次号以降も続けて詳しく載っけていくからね。期待しててくんろ。

"来月まで待てないっ"つーせっかちなキミのために、後のステージも少しだけ紹介しよう。もち論、敵キャラはさらに強く、MAPはますます複雑になっていくのだっ!!



◀あちこちから炎が吹き出る溶岩ステージだぜい！



◀この辺になると、敵も強力な奴がウジャウジャ出る。



◀複雑な上、メチャクチャ広いMAP。ヒエ〜〜!!



▲2面のボス、紅孩児との対決。きんとうんに乗って戦おうぜ！





カンフー技が炸裂する、アクションゲーム登場！

ビジランテ

アイレム／6300円／1月14日発売

アイレムのPCエンジンソフト第一弾が、この『ビジランテ』だ！

ニューヨークを舞台に、主人公ビジランテと悪のローグス団との戦いが始まる。ビジランテは無事、マドンナを救い出せるのか！



警察もお手上げのローグス団に立ち向かえ！

待ってました――！とばかりに登場したこのゲーム、アクションファンにぜったいおすすめ！　パンチとキックで次々と敵を倒していく、この痛快さがいいですねぇ。

手に入れられるアイテムは、というと、ヌンチャクだけ。それだけにプレイヤーのテクニックが要求されるわけ。ゲーム内容がゴチャゴチャとしてないから、強烈なアクションに熱中しちゃうのかもしれないね！

さてさて、ゲームのムードをグ〜〜ンと盛り上げてくれるのは、ロックンロールのBGMと、ビシッ！と技が決まったときの効果音。キャラクターの動きもすごくリアルだから、ついついのめりこんでしまうはず。ニューヨークでカンフーという無国籍感覚もイマっぽくていいよね！

ビジランテがヌンチャクを手に入れるまでに使える技は、次のページで紹介する6種類。このほかにふりはらい技をマスターすれば、もう恐いものなしだ。ステージ1と2の全マップとクリア法を紹介してるから、参考にしてほしい。体力の続く限り、ローグス団に立ち向かうのだ！



ヌンチャク使いの達人、主人公ビジランテ。

STORY

1988年ニューヨーク。法も秩序もない裏通りやダウンタウン。それが華やかな大都会ニューヨークの、もうひとつの顔だった。

警察でさえ手におえない悪のローグス団たちは、この暗黒街にたむろして街の人々を脅かしていた。そして、あるときマドンナはこのローグス団に連れ去られてしまったのである。

自らの手で街を守るヒーロー・ビジランテは、愛しきマドンナを救い出すため、ローグス団に立ち向かっていった。敵はナイフやピストルで迫ってくる。果たしてビジランテの運命は……。

さらわれたマドンナを救い出せ！



オープニングは、マドンナがローグス団の車に乗せられるところから始まる。

舞台はアメリカ、ニューヨーク。メインストリートから、スクラップ場、ブルックリンブリッジ、裏通り、そして最後のファイナルラウンドの全5ステージで死闘がくりひろげられるのだ。

にっくき悪のローグス団にさらわれたマドンナを救うため、ビジランテが大活躍。各ステージの最後には、かなり手強いボスが待ち受けているぞ。このボスを倒せば、次のステージへ進めるわけだけど、マドンナは車に乗せられたまま、またどこかへと連れ去られてしまうのだ。マドンナはいったいどこに…。



必殺テクニックでローグス団を倒せ!

基本技

パンチ



敵が急接近してきたら、このパンチがかなり効果的だぞ! バシバシッと連発がきくのもうれしいね。

操作 ボタンⅡ

キック



いちばんよく使うのがキックだ。離れた敵にも攻撃できるので便利だぞ。しっかり身につけておこう。

操作 ボタンⅠ

ジャンプ技

ジャンプパンチ



車の上などで待ちうける敵などには、このジャンプパンチがきくぞ! ステージ2で必要になる技だね。

操作 ボタンⅡ+方向キー㊤

ジャンプキック



動きが速く、攻撃力の強いボスには、ジャンプキックが有効だ。ヒットするとはねかえるのがちょっと…!?

操作 ボタンⅠ+方向キー㊤

しゃがみ技

ローパンチ



ヒットマンジョーに弾をうたれて移動できないときに、ほかの敵が襲いかかってきたらこの技を使おう。

操作 ボタンⅡ+方向キー㊦

ローキック



ローキックと同じように、その場から動けなくなったときに使いたい技だ。武器をよけながら攻撃できる。

操作 ボタンⅠ+方向キー㊦

ふりはらい技



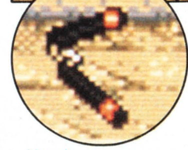
◀えーい! 目ざわりなヤツらめ どけどけーーい!「ウワーーッ!」

ウジャウジャと出てきては主人公のじゃまをする、ザコたちには、この"ふりはらい技"が効果的だ。複数の敵に襲われたら、方向キー、ボタンⅠ、ボタンⅡのどれかをダダダッと連打すれば、ふりはらえるぞ!

ヌンチャク技



◀へへッ、これさえあれば、もうオレ様にかなうヤツはいないぜ!



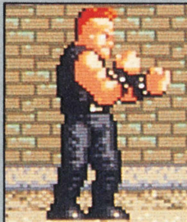
▲道に落ちているヌンチャクを手に入れよう。

ヌンチャクの威力は、やっぱりすごい! 敵にかなり強力な攻撃を与えられる武器だぞ。でも、一度ダメージをくらうと使えなくなるから注意。

待ちうけるローグス団たち

7種類の敵の特徴をつかんで戦おう!

レッドモホーク



武器は持っていないが、弾丸のようなパンチ力だ!

ヒットマンジョー



拳銃を使って攻撃してくる。弾をかわそう!

ヘルスエンジェルス



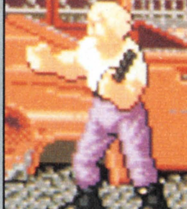
オートバイに乗り、猛スピードで突っこんでくる。

ダーティージャック



鋭いジャックナイフを持ち、主人公を襲ってくる。

ラッシャーボブ



近づくと、鉄の棒でたたきつけてくる。

ワイルドサンボウ



チェーンを、まるでムチのように使う恐ろしいヤツ。

ストラングラー



首をしめ、おさえこむ。複数で襲うことがある。

ステージ1●メインストリート

基本テクニックさえマスターしていれば、



いったいどんなヤツらが待ち受けているのか…ウーム、腕がなるってもんだぜ。てなわけで、最初にビジランテがマドンナを探しにきたのはメインストリート。
確かこのあたりにローグス団たちがいると聞いたが……おっ、いたいた。「エイッ！ ビシッ！」「グワーッ！」へっへっ、どんなもんだい！ けっこう弱いヤツらだぜ！
★ヌンチャクはステージ1に3つある。

ザコはまとめてかたずけろ！



ストラングラーをいちいち相手にしていても、時間のムダ。複数で襲ってきたら、まとめてかたづけてしまおう！



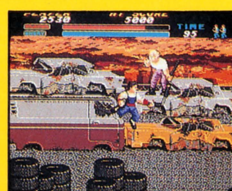
ステージ2●スクラップ場

スクラップの上からも敵がとびおりてくる！



せっかくレイジングバイソンを倒したと思ったら、ヤツの仲間がまたマドンナをどこかへ連れ去ってしまった。たどりついたのは、廃車だらけのスクラップ場だった。
スクラップの上にたむろするヤツらが、またしてもビジランテに襲いかかる。もう許せないぞ！ ビジランテの怒りは爆発した！ ボスは2人組のマッドブラザーズだ。
★ヌンチャクはステージ2に2つある。

車の上にも敵がいるぞ！



廃車の上にいる敵は、近づくととびおりてくる。上にいるときにジャンプパンチで先制攻撃。

敵につかまらないよう注意！



うかうかしてると、複数の敵につかまるぞ。体力をうばわれないうちに、攻撃してかわそう。

ステージ3からは ちょっと 手強いぞ！



いやあ、マッドブラザーズにはつらい思いをさせられたなぁ。いくらダメージを与えても、なかなか倒せないんだから。それもそのはず、ボスはどいつも、ほっておくと体力がどんどん回復してしまうんだ。まったく手におえないヤツらだぜ。
ステージ2までクリアすると、強い敵がかたまって現れる。すばやい動きと、技をかけるタイミングが勝負だ。敵の弱点をねらえ！

ステージ3 ブルックリンブリッジ

バックにビルが立ちならぶ、鉄橋がメインステージだ。いきなりバイクで突っこんでくる、ヘルスエンジェルスはジャンプキックで倒そう。両側から主人公に弾を撃つヒットマンジョーにも注意！





クソーッ！ はさみ打ちか。エイッ！

BOSS クラッシャーグール



鉄球をふり回すボスには、まず、ダメージを一発与えて、鉄球をはずしてからパンチ攻撃だ！

ラクにクリアできるぞ！



つかまったらふりはらえ！



いいかげんにしてくれっ！といいたいくらいの敵につかまったら、ブンブン！ふりはらってやっつけようぜ！

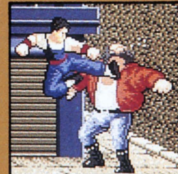
拳銃を撃たれたらしゃがめ！



右の出口から、ヒットマンジョーがいきなり出現！拳銃を撃たれたら、しゃがんで弾をよけ、その後ジャンプキックだ！

BOSS レイジングバイソン





首をしめあげて、強力なパンチ攻撃をしてくるレイジングバイソン。車のところまで追いつめて、連続キックで攻撃しよう。

ジャンプパンチで攻撃しよう！



武器の攻撃をよけて戦え！



棒やチェーンをふり回すヤツらは、近づく前にジャンプキックで倒せ！ヌンチャクを持っていれば、それほど苦労しないぞ。



BOSS マッドブラザーズ





クルクルと回転しながら、ジャンプキック攻撃をしかけてくる。あせらずに、敵がとびおりる場所で待ち構え、ローキック技を使おう。

ステージ4 バックストリート

うす汚れた町はずれ、いかにも悪いやつらが巣くっていそうなバックストリート。家の中からだけでなく、屋根からも敵が出現。ボスが投げつけるダイナマイトに気をつけよう！

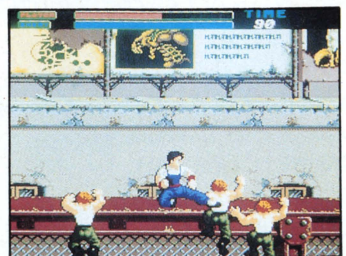


屋根の上からも、次々と敵が出現するぞ！



BOSS スキンヘッド

ステージ5 ファイナルラウンド



ここが最終ステージだ。下からはい上がってくる敵がいると思ったら、なんと落とし穴まであるのだ。

この先にマドンナが捕われている。急げ、ビジランテ！



強烈なキックとパンチ力を持つ大ボス登場。



BOSS ジャイアントデビル



写真は全て開発中の画面です。

はにい いんざ すかい

フェイス/'89年2月発売予定・価格未定

主人公ははにわだよ〜ん

日本神話の世界を舞台に痛快シューティング登場!!

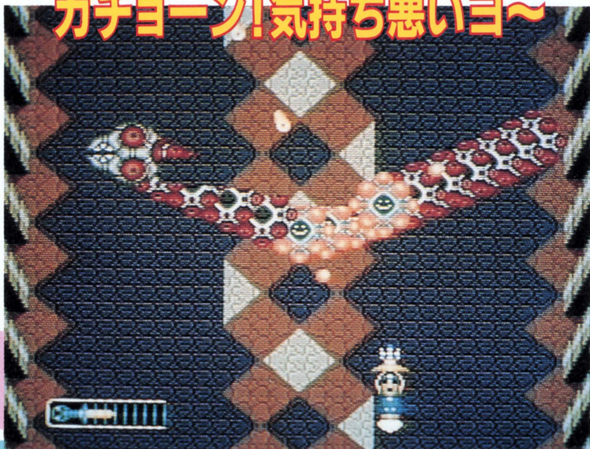


単純明解・気分爽快!シューティング・ゲームの面白さはこれに尽きる。そんな面白さをつめこんで、新参入メーカー第一弾「はにい・いんざ・すかい」がもうすぐキミの前に現れる。日本神話の世界を舞台に、はにわの「はにい」が大暴れする、痛快ゲーム「はにい・いんざ・すかい」の先取り情報だ。



さすがのアーケード専門メーカー第1弾!!

PCエンジン新参入のフェイス第一弾は、日本神話の世界を舞台にした異色シューティングだ。フェイスは、アーケードゲーム専門のソフトハウスだけど、この"はにい・いんざ・すかい」は、PCエンジン版が初登場のまったくのオリジナルゲームだ。アーケード移植版やファミコン発売済のものにくらべると、当然知名度は低いが、その仕上りは最高にグーッ!主人公「はにい」の攻撃方法(たとえば360度攻撃)や敵の出現パターンにも、シューティングの面白さがしっかりと盛り込まれている痛快傑作だ!今月号では、その開発最新版をおしげもなく見せちゃうぞ!!



今までない神話的グラフィックの中を、はにいが飛んで行くのであった。

ストーリー

にほんしんわのかみ ”いざなぎ”に あるひ はにいは よびだされた。

「じつは、わがつま”いざなみ”の こころのなかに じゃあくな なにものかが しんにゅうしたのだ。 それゆえ”いざなみ”は まいにち にんげんを せんにんも ころしておるのだ。

どうにかしないと このせかいは はめつしてしまう。 なにしろ せかいを つくったのは わしと つま”いざなみ”だからな。」

「おまえは ”いざなみ”の こころのなかに はいり このじゃあくな ものをみつけだし やっつけてくれ。 おまえならできると わしはしんじておる。 ではゆけ!。」

はにいは ”いざなぎ”の かみのめいにより ”いざなみ”のこころのなかに しんにゅうした じゃあくなものを たおすことが できるか? それを きめるのは きみだ!

さあ はにい いざしゅつじん せいこうを いのる!!

「360度乱れ撃ち」の快感がキミを直撃!!

「はにい」兄ィの得意ワザは、剣を振り回しての360度撃ち。Ⓘボタンを押してると、はにいの剣が、右回りにグルグル回り、Ⓘボタンを離したところで剣がストップ。要するに、弾を撃つ角度を自由に変えられるってわけなんだ。弾を撃つのはⅡボタンだ。こりゃ便利だワイ。敵の来にくいスミっこから、ナナメ撃ちができるんだもんネ。と喜こんだのは、ほんのしばらく。なにしろ、こっちが360度自由に撃てるのに対抗して、敵キャラは後から、横から、四方八方から攻撃してくるんだ。

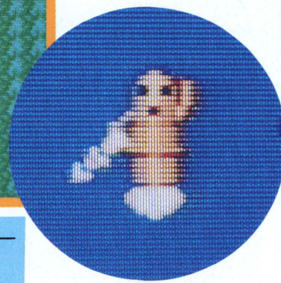
それに弾を撃つ剣は、右回りにしか回らないから、右斜めに構えていて左斜めに構え直す時なんか、けっこうイライラするんだ。Ⓘボタンの使い方が、ムズカシイゼ!!





▲最初はこの構えで撃ってるのが、やりやすい。





聖火持って飛んでんじゃないんだぜ。

▶こーゆー構えを、地ずり八双とゆーのでしたっけ?

困った時の「神だのみ」だぁい!

「はにい」のもう一つの特長、それがこの「神だのみ」機能だ。ヤバイ!困った!という時に、すかさずRUNボタンでポーズし、Ⓘボタンを押すと、神さまが「何か用かネ?」と現われてくれるのだ。この神さまにお願いできるのは、アイテムを買うことと、面セレクトの2種類。

アイテムは、敵を倒すとたまる「れいりょく」で買え、「そうび」で装備すると使える。面セレクトは、それまでクリアした面ならどこでも行けるというもの。「れいりょく」稼ぎにはもってこいだ。



▶いついかなる時も、呼べば出てくる律気な神様だぜ。

「れいりょく と交換」はアイテムショップ。「空間移動」が、面セレクト。「みことのり」がパスワードだ。

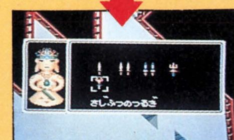


「ほのお」は、スピードのこと。高いほど速い。当然か。





「そうび」を選ぶと、この画面。そうびしないと使えないよ。



剣もいろいろあるけど、実はもっと増える予定とか。



いわゆる面セレクト。最強装備で戻って点カセを。



交換ったって、買うんじゃないか。ケチ!!

●面クリしても貰えるゾ



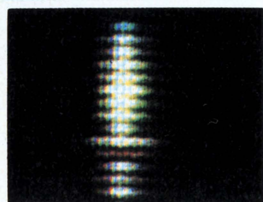
アイテムは、各面をクリアした時に貰えるものもある。神様は気前がイイのだ!



では、神がかりアイテムを紹介しようゾ!

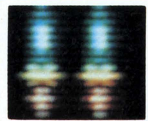
RPG風に、なかなかこった名前のついたアイテム。シューティングゲームにしては、その数もなかなか多い。まあ、最強の剣が最初から手に入っちゃ面白くないわけで、やっぱり強い剣ほど高くて手に入りにくいのだ。

どうのつるぎ



最初に装備している剣(単発)の強度がアップしたもの。あまり使いでがないかナ。

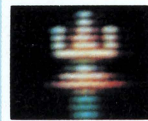
あまのたち





2方向発射できる弾の強さは、最初と同じ。これは、使い方が難しそうだ。

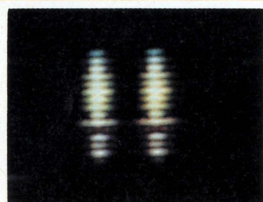
やさかのたち





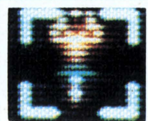
扇状に3発同時発射できる。これが一番効果的だろうね。高いけど。

いくたのたち



あまのたちと同じ2方向発射で、弾の強度がアップした剣。ウデ次第で威力を発揮しそうだ。

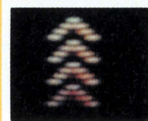
さじふつのつるぎ





弾を発射せずに、先の剣(スターウォーズのライトサーベルみたいなの)が出る。

れんしゃ

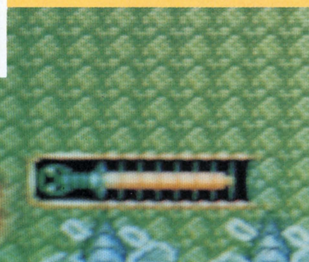




これを買うと、連射できるようになる。ターボ機能というわけだ。

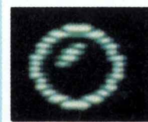
いのちのみず

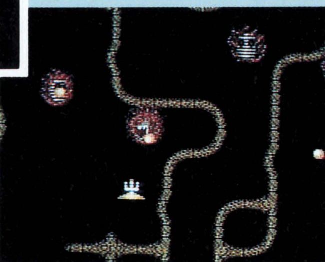




ライフメーターを復活させてくれる。RPG風だね。(右の剣の長さで表わす)

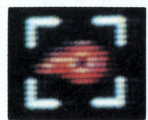
みえずのあわ

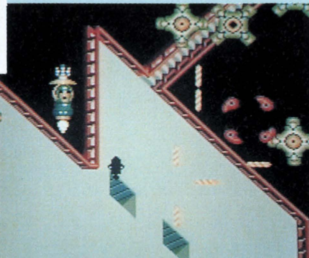




これを使うと、透明はにわになれるのだ。もちろん時間制だけど。弾も当たらない。

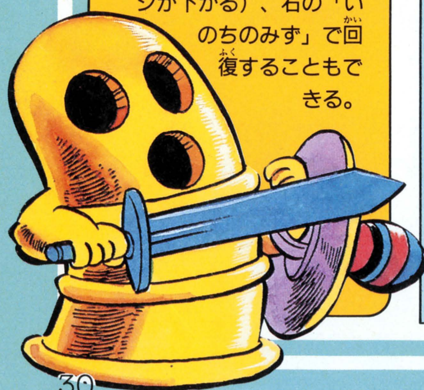
まが玉





まが玉のような赤い炎が4つ出てきて、クルクル回りながら敵を攻撃してくれる。

この「はにい・いんざ・すかい」で重要なポイントがもう1つある。1ゲームに「はにい」が1人しかいないってことだ。1人やられたらゲームオーバーってわけ。そのかわりに、敵の弾が1発当たったぐらいじゃ死なないし(ライフゲージが下がる)、右の「いのちのみず」で回復することもできる。



アイテムはまだまだあるのだ…

このほか、ヨロイ(防御力を上げる)や炎(スピードアップする)など、アイテムはまだまだある。れいりょくと交換できるものにも、先の面に行かないと売り出してくれないものがあるようだ。そのへんは、開発中のゲームだから、これからのお楽しみということだね。アイテムはいつでもつけ変えられるから、敵キャラによって使いこなすのが、ゲーム攻略のポイントになりそうだぜい。

オマケに各面をチョットだけ見せちゃうぞ

1面 まずは手始め、「れいりょく」を稼ごうぜ！

がかい

明るい海と森の面。これってイザナミの心の中のハズなんだけど、最後は仁徳天皇陵みたいな前方後円の古墳まで出る。敵キャラは、ひと通り出てきたら、もう一度くり返しになる。パターンを覚えてしまえばOK！



▲ドセイカメン。ウーム古典的な名前ネ。



▼ひと虫がブイ～ンと飛んでくる。

ボスキャラ



1面ボスは「オモイカネ」。実に重そうだ。消えたり現われたりする。

2面 迷路に迷わないように注意、注意！

ぜんいのあな

いっきにオドロオドロしい感じの世界になる2面。横から飛び出してくるミズチは頭以外を撃ってもダメだヨ。2面攻略としては、スピードアップと連射のアイテムは装備しておいた方がよさそうだ。



これ「みずち」。横からビショッと出てくる。頭を撃て！



▼ヤッホー!! ありがとサン。さすがは神さま!!

ボスキャラ

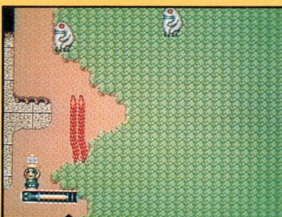


2面のボス「オオナムジ」。ぐにぐに出て来て、画面を狭くするイヤな奴だぜ。

3面 敵が強い！ 集中攻撃せよ！

ぜんむかい

この面からだと思うけど、敵キャラの強度が高くなるので、強力な弾を撃てる武器を買っておこう。敵の中でも「つぼかかえ」の攻撃が強力！ さじふつのつるぎで攻めるのが、ワタクシのおすすめヨ。



これが「つぼかかえ」。ビヨーンと炎の帯を吐く。強烈。



▼「やさかのたち」を持ったら勇気百倍だぜ!!

ボスキャラ

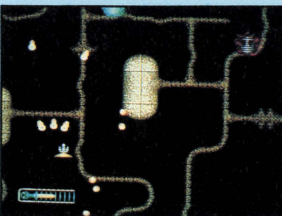


3面ボスは「タジカラオ」。分裂して増えるので、早いとこやっつけないと苦しい。

4面 敵の動きがイヤラしいぞ

こうむかい

宇宙空間みたいな4面。イザナミの心の中は、実に波乱万丈であるのだ。敵キャラも、宇宙生物みたいのが出てくるけど、このあたりから、相当むずい。何しろ、①ボタンを完全に使えないとツラクテツラクテ…。



▲横から後ろから敵が攻めてくる。ガンバロウぜ。

まだまだ「はにい」は続くのだョ



やられてしまうと、神様が怒る。ンなこといってもネー。



マップの中には、迷路のような所もある。どちらへ行くか!?

Dungeon Explorer

ダンジョン エクスプローラー

ハドソン　2月発売　価格未定

不気味で迫力たっぷりのグラフィックが、ゲームファンの間で人気を呼んでいる「ダンジョン・エクスプローラー」。

ゲーム自体も完成し、まずはメデタシ、メデタシというわけで、今回は、決定情報の大公開！　発売までちょっと間があるけど、敵キャラなんかもバッチリ紹介しておくから、想像力を働かせながら読んでちょ〜だいね。



伝説のアイラの玉を求めて　いざ、謎と恐怖の迷宮へ——

キャラ＆アイテム完璧公開

キャラとアイテムについては、以前PCエンジンスペシャル（この本のひとつ前のバージョンね）でも紹介したんだけど、完成直前にちょっとばかり変更があったので、改めて完璧公開。

なお、キャラ紹介のところの写真データは、上から順に「キャラ名」「攻撃用武器」「攻撃用の魔法」「防御用の魔法」「俊敏性」「攻撃力」「体力」「知力」となっている。

キャラクター編

ファイター	FIGHTER	SWORD	MAGIC SHIELD	MAGIC SWORD	AGILITY 8	ATTACK 10	STRENGTH 9	INTELLIGENCE 7
シーフ	THIEF	DAGGER	MAGIC CURING	WAR SIREN	AGILITY 10	ATTACK 6	STRENGTH 8	INTELLIGENCE 6
ウォーロック	WARLOCK	TWIN GLOWER	MAGIC BINDING	THUNDER BOLT	AGILITY 7	ATTACK 7	STRENGTH 8	INTELLIGENCE 8
ウィッチ	WITCH	CHARMED STAR	MAGIC CURING	THUNDER BOLT	AGILITY 7	ATTACK 7	STRENGTH 6	INTELLIGENCE 7
バード	BARD	DART	RE TURN	RE QUEST	AGILITY 8	ATTACK 5	STRENGTH 6	INTELLIGENCE 8
ビショップ	BISHOP	HOLY LIGHT	MAGIC HEALING	MORTAL BLESS	AGILITY 6	ATTACK 6	STRENGTH 7	INTELLIGENCE 9
エルフ	ELF	FAIRY BOLT	MAGIC HEALING	WAR SIREN	AGILITY 9	ATTACK 8	STRENGTH 5	INTELLIGENCE 6
ドワーフ	DWARF	BATTLE AXE	MAGIC BINDING	WAR SIREN	AGILITY 6	ATTACK 8	STRENGTH 10	INTELLIGENCE 5

ファイター：戦士。バランスが取れているので、初心者にお薦めのキャラクター。

シーフ：盗賊。このキャラで敵を倒すと、アイテムが出やすい。

ウォーロック：呪術師。魔法は非常に強力。武器による攻撃力も高く、頼れるキャラだ。

ウィッチ：魔女。とは言うものの、魔法はあまり強力ではない。かよわい女の子だ。

バード：詩人。攻撃力も魔法力もあまりないが……。育てていくと何かが起こるとか。

ビショップ：司教。足は遅いが魔法は攻撃・防御ともに強力。

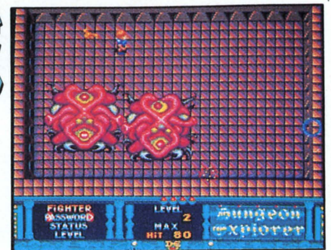
エルフ：妖精。足が速いのが特徴。攻撃力はあまりないが、毒には強い。

ドワーフ：小人。体力自体は、仲間の中で最大だが、足が遅い。

アイテム編

- ホワイトポーション。防御型魔法のストックになる。
- ブラック・ポーション。攻撃型魔法のストックになる。
- 活力の飲み物。ヒットポイントが最大値まで回復する。
- 俊敏性の靴。移動スピードがアップする。
- 力の斧。武器の威力が上がり攻撃力がアップする。
- 知の冠。知力がアップ。つまり、魔力がアップすることになる。
- 透明の指輪。一定時間敵から見えなくなり、敵が近づかなくなる。
- 聖なる水。敵が逃げていく。効きめは一定時間。
- 反射の鏡。キャラの反射した弾が壁で反射され、威力を増す。
- 治癒の指輪。ヒットポイントが一定値アップする。
- 生命の種。いわゆる1UPアイテム。

ゲームのキーポイントはアルデ城



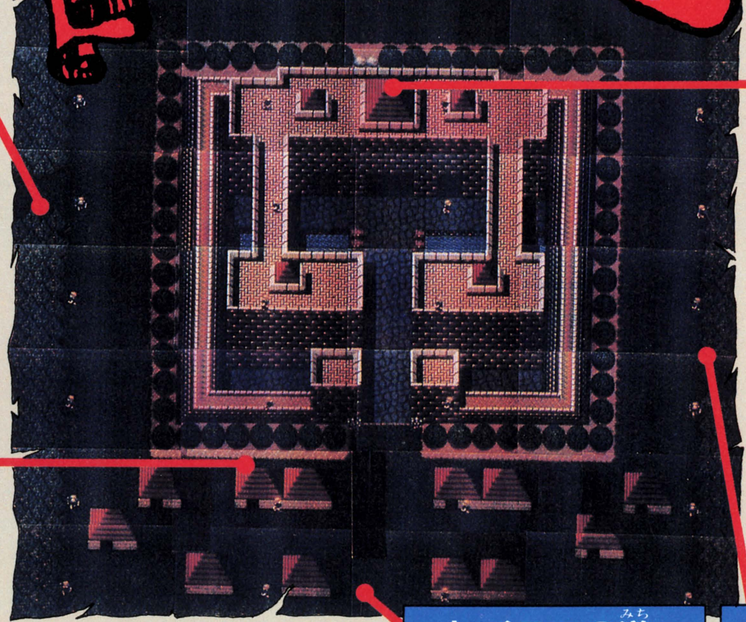


さて、ここからはお待ちかねのゲームの内容紹介。

で、まず最初に言っておきたいのは、このゲーム、「5人同時プレイOKのアクションシューティング」ということで、けっこうハデな面が強調されていたりなんかするんだけど、実際にプレイしてみると、なかなか謎っぽい部分も多い。

ゲームはアルデ城周辺からスタート。ここで、コーネリア王国と魔物たちに関する情報を集めることが、プレイヤーの最初の仕事になる。なにしろ、最初から複数のルートがあるため、人々に情報を聞かないことには、どこに進んでいいのか見当がつかない、なんてことになってしまうのだ（舞台だけでなくゲーム構成もダンジョンのように複雑に入り組んでいるワケね。）。

情報のカギを特に握っているのは、アルデ城にいる王様。各ダンジョンの奥にいるボスを倒し、その後で城にもどると、王様が次に探索すべきダンジョンの場所を教えてくれるからね。



ミーバ村への道



ここは、2番目に行くべきダンジョンの入り口がある。

旅立ちの酒場



ゲームのスタート地点。ここに来るとキャラの体力が元に戻る。

王との謁見の間



城の奥には、コーネリア国の王様の部屋がある。

謁見の間には、2つの大きな役割がある。ひとつは、ヒント。つまり、王からのメッセージをもらうこと。もうひとつは、ポーション（魔法のストック）の受け取りだ。

レベルアップの後で王に会うと、ポーションがもらえるぞ。

村人の家で情報収集！

村人の家に入ると、さまざまなヒントやメッセージを聞くことができる。

重要なヒントの場合は、メモを取るぐらいの心構えをしておいた方がいいぞ。



レイスへの道

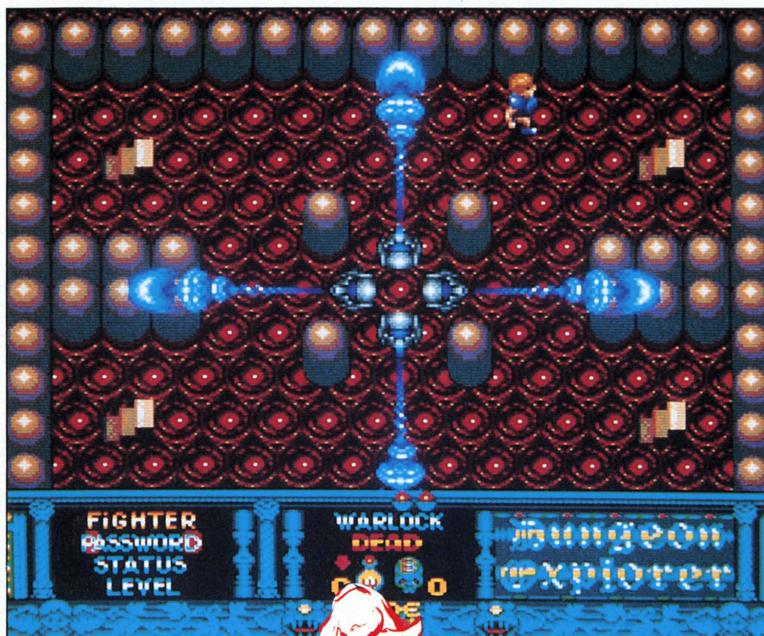


最初に攻略すべきダンジョンがある。レイスの洞窟への入口。

洞窟の出口



何か謎がありそうな……。レイスの洞窟を抜けると、ここに出る。



このゲーム、全体は10個のシナリオ（章）からできていて、登場するダンジョンの数も10以上。それぞれが、地獄のように広くて複雑な迷路になっている。

プレイヤー側の立ち場からすると、複雑な迷路状のマップ自体がひとつの大きな罠であり、それを解明していくだけでもひと苦労だというのに……。ダンジョンの中にはもちろん地上にも、これでもか！　っとばかりに、いろ〜んなトラップがたっぷり用意されているのだ。



▲扉が閉まっていて、上の方へ行けない。どうすれば開くのか!?

たとえば、障害物の岩を使ったちょっとしたパズル（その昔にあった「倉庫番」っぽい感じのもの）。進みにくい坂のようになっている通路。炎を吹き出す敵。行き止まり……。

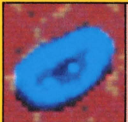
ウ〜ム、こりゃ大変！　友達と協力して、何人かでマッピングでもやんなきゃ、クリアはキツイ！　と感じさせる重厚な作りのゲームなのである（さすがの3メガROM、いっぱいデータがつまってるんだよね）。

はりめぐらされた地底から湧き出る



不気味なザコキャラ

ここで紹介しているのが、「ダンジョン」に登場するザコキャラクターたち。ジェネレーターの中からうじゃうじゃ出てきて、しつこいったらありゃしない、イヤな奴ばかりだぞ。



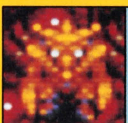
スライム族：細胞膜を持たない原生動物。耐久力、攻撃力ともに低く、魔法にも弱い。4タイプのキャラがいて、体当り攻撃してくる。



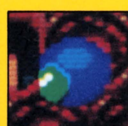
メタルスライム族：金属外殻を持つ進化したスライム。スライムより耐久力、攻撃力ともに格段に高い。スペル（魔術）を発射する。



ゾンビ族：死者を呪術で復活させたキャラ。ただひたすらプレイヤーに向かってくる。サンダーボルト攻撃すると死ななくなるので注意。



ゴブリン族：動きが素速く、しつこい子鬼。常にプレイヤーの後にまわりこんで攻撃しようとする性質がある。最上位のデビルゴブリンは有毒。



ウィル・オ・ウィスプ：ダンジョン内で浮遊している怪生物。動きが予測しずらい。魔法攻撃が全般的に有効。4タイプいる。



マッドマン類：有機物の泥から作られた泥人形。弾は撃たないが、耐久力と攻撃力は高い。5タイプあり、魔法攻撃には弱い。



骨騎士：骸骨に呪術をかけ、ナイトに仕上げたもの。接近しつつ、剣を投げてくる。3タイプあり、魔法（シャイニング）が有効。



爬虫人：イダアノス、コモドアス、チラノスの3タイプ。大トカゲを戦闘用に飼育したもので、耐久力、攻撃力ともに高い。



ドクロアリ：死者の怨念がアリに宿ったもの。大きさの割に耐久力、攻撃力も高く、動きも素速い。3タイプあり、魔法には弱い。



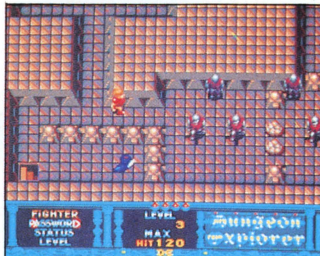
歌姫：植物に転生した低級霊。地中を移動しながら、生命力にあふれたものを狙う。どの魔法も効くが、有毒なので注意が必要。

と脅かしてはみたものの、まッ、ゲームである以上、解けない謎があるわけではなく、謎が多いということは楽しみが多いということ、

で、これらの豊富なトラップを縦軸にして、さまざまな魔法やアイテム、不気味な敵キャラクターたちが、ゲーム全体のグレードをグッとアップしてくれている。

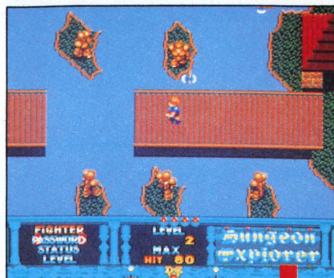
また、今月は紹介できなかったけれど、アクション面でのテクニックにもいろいろあるし、魔法攻撃に関しても、敵の種族によって効く魔法と効かない魔法がある、といった具合に、凝った設定があるようだ。

ゲームの全体感としては、アーケードゲームの「ガントレット」にちょっと以た感じ。いい意味で、いかにもマニア好みの仕上がりといえるだろう。

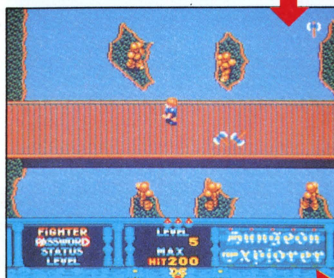


敵キャラについては、下で紹介しているので、特徴なんかを今のうちにおぼえておこうぜ。

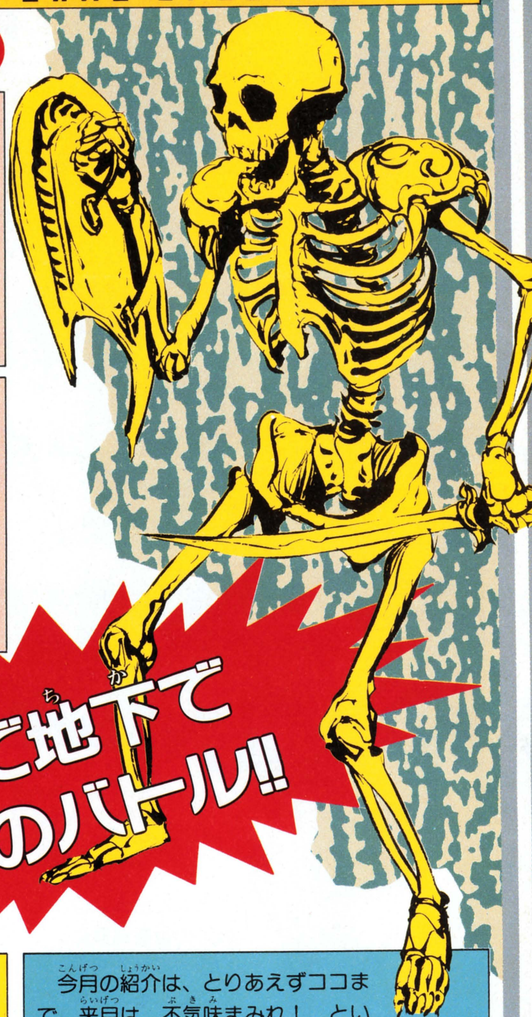
橋の呪いを解け!



橋が途中で切れている。行き止まりだ……。



ある敵を倒し、呪いを解くと橋がつながる。



無数の罠!魔生物たち

地上で地下で恐怖のバトル!!

芋虫：魔力を持った芋虫。見かけと違って、耐久力が大きく、毒を持っている。3つのタイプがあり、どれもスペル攻撃を仕掛けてくる。

愚妖精：魔族に加担した人間の転生。その姿とは裏腹に、正しきものに憎しみを持っている。攻撃力、耐久力は低いが、魔力は効かない。

ダミアン：攻撃力が非常に高く、接触するとプレイヤーのヒットポイントが一気に減少する。甘く見ていると、ひどいめに会う。

リーフ：森に住む悪いエルフ。あまり強くないが、遠巻きにしながら、ダガーを投げてくる。すべての攻撃魔法が有効。

ホビット：縄張りの意識の強い森の住人。耐久力、攻撃力はナイトなみに高く、縄張りに入った人間には、徹底的に攻撃を仕掛けてくる。

魔法使い：魔族に加担する術師の一党。主人公の側面にまわりこみ、スペルを投げつけてくる。攻撃力は低いが、耐久力は高い。

ナイト類：5つのレベルがあり、最高レベルのオリハルコンは、じつに強力。魔界の戦士。武器の攻撃力が非常に高い。

シェン：魔法使いのマスターと同じような性質をしている。攻撃力はあまりないが、耐久力は高い。スペルを投げつけてくる。

デス：一定時間内にジェネレーターを破壊しないと出現。攻撃力が非常に高く、接触は、名前どおり、死を意味する。

弾：壁にぶつかると反射する。ゲーム後半のダンジョン内に出現するイヤな敵。

カムデ：地下に住む昆虫。死者の怨念がのり移っていて、プレイヤーたちの足を停めようとする。耐久力はナイトより強いが、魔法に弱い。

炎を吐く石像：炎を吐き出す障害物。3タイプあり、それぞれ炎を吐タイミングと耐久力（硬さ）が違う。けっこうジャマになる。

今月の紹介は、とりあえずココまで。来月は、不気味まみれ！　という感じのボスキャラたちにスポットを当ててみようかなぁ、な〜んて考えている（ちなみに下写真は、ゲシュタルトンという名のボスキャラだぜ）。

それから、いずれはダンジョンの「マップ大公開！」てなこともやるつもりだから、ダンジョン・エクスプローラーファンのみんなは、楽しみに待っててね。



-YAKSA- 神武伝承

期待が高まる『YAKSA』だけど、前号でお知らせした通り発売予定日がちょっと遅れてしまった。
そこで今月は、このゲームの開発経過を報告するぞ！

YAKSA神武伝承

ビッグクラブ 3月頃発売予定 価格未定

若武者は高野をめざす！

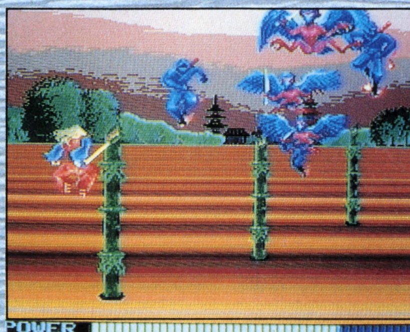
『YAKSA』は、戦国の世を背景に、幻想的舞台でくり広げられるアクション・ゲームだ。和風3-Dゲームとして注目度も高く、本誌アンケートでも上位に名前があがり期待を集めている。
「みなさんの期待に応えられるようなものに仕上げたい。がんばります」(ビッグクラブ開発・山内さん)と、スタッフ一同、現在、全力をあげて製作を進行中だ。
でも、このゲームは3-D初、前後に移動可能なフリーフォワード・システムを採用。しかも基本的に（アイテムを取るまでは）剣劇アクションなので、主人公や敵キャラの動き、マップ上の障害、スクロール・スピード……などのバランスが、なかなか難かしいようだ。妖しく不気味な敵キャラたちのグラフィック・デザインにも苦心しているぞ。
とりあえず今回は、その開発途中の画面を取材してきた。主人公・伊織がめざすのは、仲間の最空が囚われている高野山だ。その全7ステージの基本画面、それに敵キャラの一部を、待ちきれない読者のために初公開するぞ！

◀魔族の忍者。すばやい動きで、攻撃をしかけてくる。

▼武者首。こいつはデカイ顔をして襲いかかってくるぞ！


アイテムが隠されている、ありがたいお地蔵様だ。

第一国 山城 やましろ




▲お地蔵様を見つけたら、剣で斬りつけよう！


▲すると、宝箱が出現。これを取ると——。



▲いろいろなアイテムが手に入るぞ！

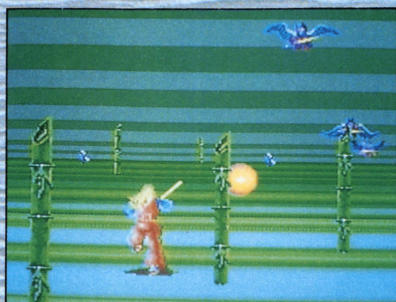
ゲームはこの山城からスタート。マップ上に立ち並ぶ竹の障害物に当たると、パワーダウンだ。アイテムを取っていないうちは、左右にかわしながら進もう。途中に出てくるお地蔵様を斬り倒すと、アイテムが手に入るぞ！



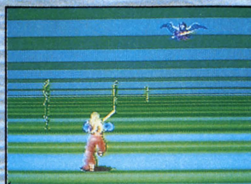
▶第一国のボス。頭の数がもっと増える予定だ！

魔空封じ諸国巡り！

第二国 丹波 たんば

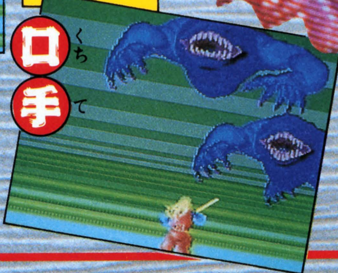


▲ガイコツは空中を浮遊しながら、襲ってくるぞ！



ここも竹林のステージ。"赤王天符"のアイテムを取れば、スーパージャンプが可能に。ジャンプの高さや距離は、ボタンを押す長さによって変わるぞ。

▼ステージの最後に登場するボス。口と手だけの化物だ。



口手

第三国 若狭 わかさ

悪鬼たちによって支配された若狭の海。呪われた海に落ちると、伊織はダウンしてしまう。ここでは浮遊岩を飛び移って、進んでいかなければいけない。しかも浮遊岩は迷路のようになっており、敵の攻撃は激しく、伊織めがけて殺到してくる。





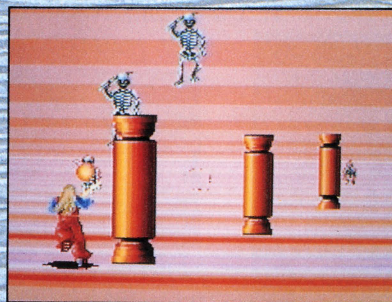
火の玉攻撃や敵の体当りをかわしながら、ジャンプで浮遊岩を飛び進む、テクニカル・ステージといっていいだろう。

▼これは若狭のボス・キャラ。伝承の妖怪が魔空によって現出！

鬼子母神



第四国 近江 おうみ



太い木柱が障害物となっているステージだ。もちろん当たるとパワーダウン。ぜひともスーパージャンプを取っておきたい。

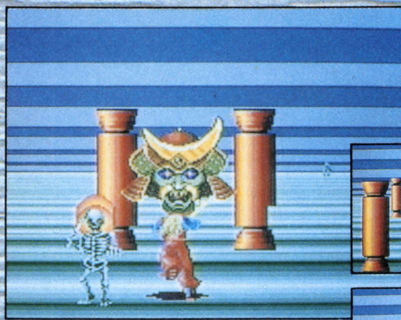
第五国 美濃 みの





ここは、悪鬼たちによって復活した火山のステージ。火山は不定期に爆発を起こし、空から溶岩や火の粉が降りかかってくる。浮遊岩を飛び進む足の下、地上には燃えたぎる溶岩流が……。さらに、炎に包まれた鳥たちが火山口から飛び出し、伊織めがけて襲いかかってくる。浮遊岩の超難関ステージだ！

第六国 伊賀 いが



木柱の数が増え、しかもその木柱が動きだす。

ステージが進むごとに、敵たちもより強力なものが出現する予定だ。

◀柱がトビラのように動く。

◀動きをよく見きわめろ！

発売日が遅れたとは ム…無念じゃ…！

第七国 大和 やまと

ここが最終ステージ。まだ全ては公開できないけど、ここでは第一国から第六国までのボスが次々に襲ってくる。そして、ついに出会う最後の敵とは——!?







NECTARIS
ネクタリス

ハドソン　2月発売　価格未定

とうとうPCエンジンにも、大物シミュレーションの時代がやってきたかな？　と感じる期待度100%のシミュレーションゲームの登場だ！　とにかくはまってしまう「ネクタリス」。シミュレーションマニアなら買わなきゃダメだ。もちろんマニアじゃない普通ゲーマーのキミでも、たっぷり遊べるぜ。それに、2人対戦モードやマニュアルモードといった、親切な機能も用意されているからね。

SFタッチの本格派戦術シミュレーション！

STORY

21世紀、人類は月にまで進出し、採掘した資源を地球に供給していた。しかし、2089年、ガイチ帝国（21世紀にあっても帝政を施く特異な国）が月に軍隊を送り、ほぼ全土を占領してしまった。それに逆らった人々は全員捕われ、その間にガイチ帝国は地球攻撃の為の最終兵器"モア"の発進準備を進めていた。その情報を得た人々は収容所を脱出、連合軍を組織し、モアを破壊するためにモア発射基地ベース・ネクタリスに向かった。今、月面の解放と地球の命運をかけた戦いが始まる。

4つのモードで楽しめる！

「ネクタリス」には、4つのモードメニューがある。特に目玉となるのがルール解説用のマニュアルモード。こういったちょっとした親切がうれしい所だね。

〈START〉





ステージ1から始まる、1人用の対コンピュータ・プレイモードだ。初めての人の為にゲームの前には、ストーリーの紹介も入っているぞ。

◀STAGE1



〈1P CONTINUE〉

▶パスワード入力画面



▲パスワード方式。パスワードは各ステージの名前そのものになってるよ。

〈MANUAL〉

なんと、ヒューカードの中にも、マニュアルがはいった。簡単なアニメで解説され、とってもわかりやすいぞ。

MANUAL
＜直接攻撃＞
攻撃させたいユニットにカーソルをあわせ、Iボタンを押します。

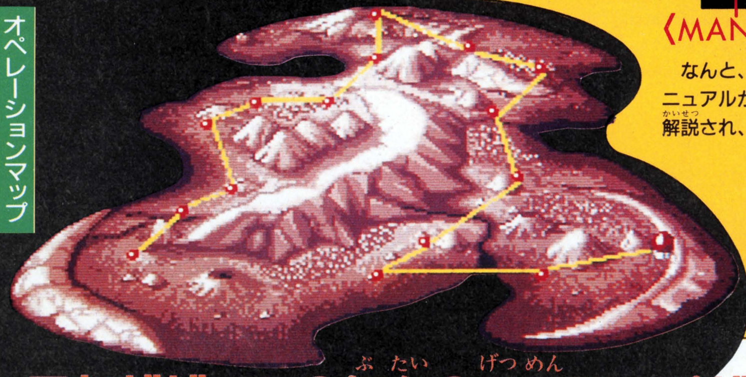
◀MANUAL

〈2P CONTINUE〉

好きなステージを選び（パスワードが必要）、ユニオン軍とガイチ軍にわかれて、2人で対戦することができるモード。当然、2P（ガイチ軍）側の方が、圧倒的な戦力をもつことになる。

対コンピュータ戦よりも、より複雑なかけ引きが必要となってくる。そのため、より時間のかかる、たっぷりと楽しめるモードでもある。特にマニアにはオススメできるのだ。

オペレーションマップ



これがゲームの舞台の月面マップだ！全部で16ステージあるぞ！

「ネクタリス」はこ〜んな"シミュレーション"だぜ!

「ネクタリス」は、近未来の月を舞台にした戦略シミュレーション。
シミュレーションというと、中世のヨーロッパや戦国の日本に舞台を求めたものが多いわけだけど……このゲームでは、ＳＦ的な設定をバッチリかためて、あえて、なじみの薄いジャンルにチャレンジしている。
月を舞台にしたことで起こる、重力の軽減。それにともなう、兵器への工夫。今までにはない、とはいうものの、あくまでも論理的なシチュエーションで（そう、シミュレーションでは、論理はとっても大事なんだよネ）、ゲームは進行していく。
シミュレーションが初めて、という人は、将棋とかチェスをプレイするような気持ちで、ＴＶ画面上の激戦に臨んでほしいなッ！



これがオペレーション画面だっ!!

1.HEX
距離を表わすマス目のようなものだ。

4.USER2のユニット(緑)

5.USER2の収容所(緑)
ここを占領すれば、勝つことができる。

2.USER1のユニット(青)

3.USER1の収容所(青)
ここを占領されたら、負けてしまう。

11.カーソルのあるユニットとそのEXP(経験値)

6.コマンド

7.マップ名
ステージ名の表示。パスワードになる。

8.ターン数
それぞれの行動が終了すると1ターン終了。

9.USER1のユニット数
ユニット数が0になると負けてしまう。

10.USER2のユニット数

12.ユニットのいる地形とその防御率

◀これがゲームのメイン画面、オペレーション画面だ。基本的にこの画面を見ながら、しっかりと見方を覚えておかなきゃダメだ！でもそんなに難かしいモノじゃない。ゲームを進めていくうちに、自然と覚えていけるぞ。
ゲームの内容は、プレイヤーが、あらかじめ与えられたユニット（兵力）をコマンドによって動かし、移動や攻撃を繰りかえしてゲームを進めていく。そして、敵の収容所を占領するか、相手のユニットを全滅させた方が勝ちとなる。一見、複雑そうなシミュレーションでも、基本的にはわかりやすいものだね。

多彩なアニメーションが楽しめる!!

工場占領シーン



◀兵士ユニットが工場へックスに入れば工場占領となる。

▶兵士ユニットが工場を占領すると、アニメーションシーンを見る事ができる。

戦闘シーン



▲攻撃したいユニットを敵ユニットのとなりに移動させ、攻撃だ。

▶画面上で弾が飛びかいドカ〜ン！　となる。

▼ド、ドドド…。左右から戦車ユニットが現れた。

ユニット(兵器)の1部をチラッと紹介するぜっ!

ユニットは基本的に戦闘攻撃機、戦車、自走砲、対空車両、歩兵、輸送部隊、野砲、地雷の9種類に分かれる。例えば、戦闘攻撃機の中でも、戦闘機、攻撃機、戦闘攻撃機の、種類に分かれ、全てを合わせると、計23種類のユニットに分かれる。右では、主な6種類のユニットを紹介した。

戦闘機ファルコ
移動の速さはピカイチ。対空ミサイル装備の制空戦闘機。

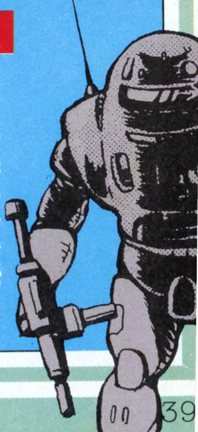
標準戦車バイソン
あちこちで見かけるタイプ。105mm砲装備の標準量産型中戦車。

自走砲エストール
遠距離攻撃可能、20mm 4連装機関砲装備の間接攻撃車両。

対空車両シーカー
航空機部隊に立ち向かえる。10mm4連装機関砲装備対空車両。

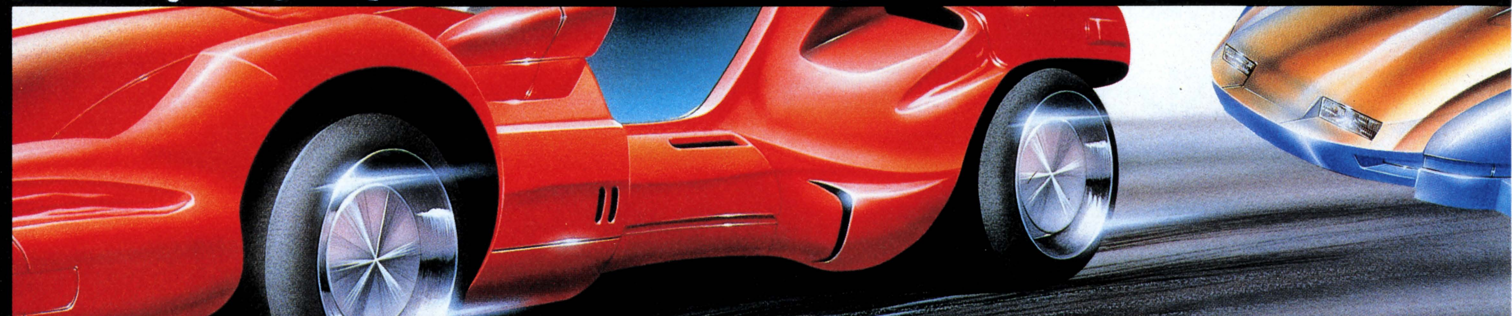
ミサイルバギーラビット
攻撃後、移動のできる数少ないユニットの1つ。装甲は薄い。

歩兵ムンクス
宇宙服を兼ねた軽装のパワードスーツ装備の歩兵。武装は機銃しか持っていないが、工場や収容所を占領できるので、非常に大切なユニットだ。



すべての問題を解決した時代。もはや、なんの悩みすら存在しない未来。人々は娯楽に飢え、原始的な競争心を満たすべく、ガソリンエンジンを使用したモーターレースに熱狂した。時速300km以上で疾走する車が呼び起こす感動と興奮。人類はまたひとつ進化したのか。スピードを恐れない選ばれたレーサー達を尊敬と畏怖を込めて人々はこう呼んだ。モトローダー ──と。

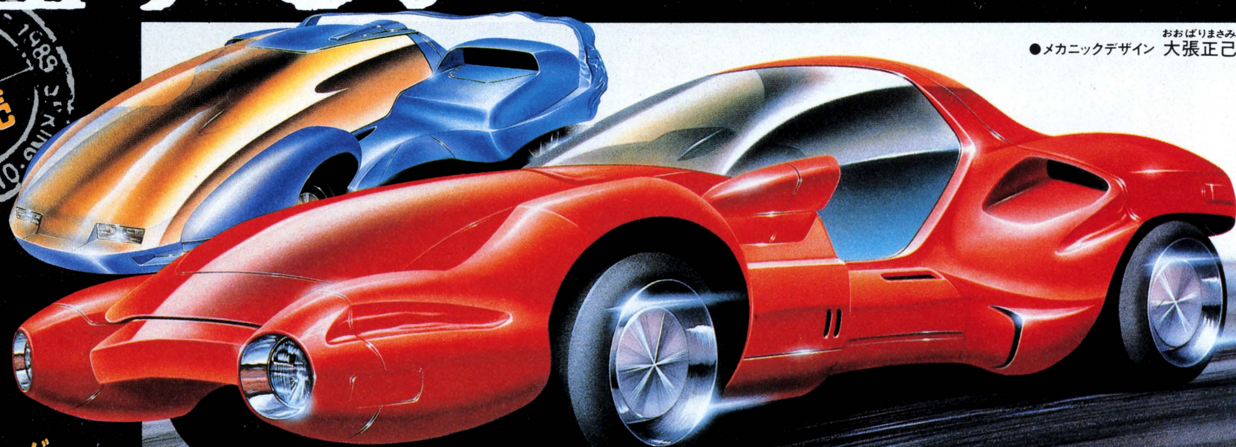
人類の競争本能が



覚醒する。

★PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。
★多彩なメカ、パーツを使いパワーアップする車。
★レース展開を白熱させる、コース上にしかけられた数々のしかけ。
★臨場感あふれるサウンド・グラフィックとテクニックが生きるリアルな操作性。





●メカニックデザイン 大張正己

PC Engine

モトローダー

MOTO ROADER

時代を超えたハイパー・モーターレース

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時〜18時

地球の命運は、魚屋太助にゆだねられた。

改造町人 シュビビンマン

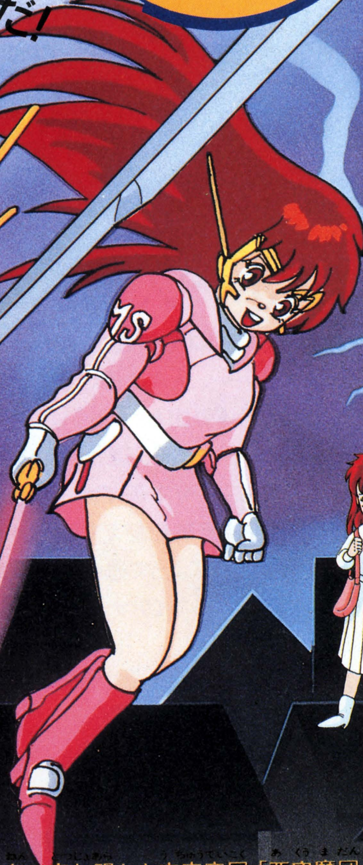
PC Engine

彼は誰もつくれなかったヒーローだ!









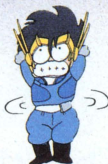


★PCエンジン初の2人同時プレイアクションゲーム。
★アーケードゲームに匹敵するグラフィック。
★プレイキャラクター(太助、キャピ子)の選択が可能。

西暦200X年、突如現れた宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃を受けた地球。そんな地球を救うべく下町の天才科学者・豪徳寺博士は史上最強のサイボーグ、シュビビンマンを設計する。しかし、有能な人材を見つけられなかった博士は、気まぐれから魚屋の太助と女子高生のキャピ子をムリヤリ改造。かくして、ここにわけもなく2人のヒーローが誕生したのだ。もはや世界の命運は2人の手にかかっている。急げ！シュビビンマン。地球を救えるのは、もはやキミ達だけなのだ!!











日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4 16 13 第28森ビル TEL.03 486 6311(代表)
NCS
ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP



あぶないスポーツ、それがエナジーだ。

199X年某月某日、東京。街には人と車が行き交い、さわがしく、いそがしく、しかし平和な時が、いつものように過ぎていた。そんな東京に、地獄の瞬間がとつじょおとずれた。午前11時05分。突然の大音響とともにゆれ動く大地。崩れ落ちるビル。車の衝突。ひび割れが走る道路。そして荒れ狂う炎……。人々は逃げまどい、あるものはがれきの直撃を、あるものはさけた大地に飲み込まれ、次々に死へと向かう。東京、壊滅！ 数時間後、死体の山と、かろうじて生き延びた人達のうめきにおおわれた、ここ新宿に、あらたな恐怖がおそいかかった。大地の割れ目から、見るもおぞましきバケモノ達が、大挙出現してきたのだ。完全なる絶望を体験する、生存者達。しかし、救世主は存在した……。ヒマラヤ山中にある"討魔隊"指令本部では、渡辺博士が開発した邪心レーダーで、東京の異様な邪気を察知、急ぎ調査隊を派遣した。が、隊員からのテレパシー通信が突然途絶えてしまったではないか！ "討魔隊"はここに最強の4人のエスパーを召集、東京への潜入を指令する。正義に生き、正義に死に、正義によって甦える彼等の使命は、魔の化身であるバケモノ達を全滅させることだ。果たして彼等が救世主か……。勝利の鍵をにぎるのは、まぎれもなくアナタ自身！ はたして東京は再生するか。恐怖に耐える勇気と、果敢なアクションと、さらに知性が要求されるまったく新しいESP･アドベンチャーゲーム誕生。PCエンジンならではの、超リアルなミステリーワールドが、きみを待っている。

●迫力のリアルサウンド。●臨場感タップリのすごいビジュアル。●なぞときと状況判断の面白さで夢中にする、まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋RPGエッセンスの絶妙の融合。●めくるめくような多彩なシーン満載。絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールをはじめ、斬新な攻撃アイテムが大挙登場。その獲得と使い方が鍵を握る。



PC Engine

'89春 発売

ESPアドベンチャーゲーム ENERGY

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-488-8588(受付時間)9時～18時



ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵も当り前。でも、ママも姉きも一緒になってコーフンしてる。うかうかしてるとボクが最下位…。イヤダイヤダ、そんなのいやだ！ しょうがない、勉強時間をへらすかな。ン？

（うわさの4人プレイ）

●1人～4人同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。親子で家族で大興奮。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形のコースをシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。有名コースをヒントにデザイン・レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定まで可能。よりホンモノに近いプレイを実現。●コミカルながら適確なアドバイスで、仲間やギャラリーが応援するイキな演出も。●スーパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.とテーマソング。●途中からの参加も可能。疲れたらちょっと休憩もOK。



がんばれ！ゴルフボーイズ

PC Engine

まるでコースにいるみたい！スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROU



大阪→東京→松本…事件解決までの

定吉七番 秀吉の黄金

4900円／ハドソンより発売中



謎と笑いに包まれた花の浪速のアドベンチャー、定吉七番がやっとこ登場（ホントお待っとさん）。

太閤秀吉の宝を探す定吉どんの行く手に待つのは、キンキラキンの財宝か？はたまた納豆まみれの悲惨な死か？道中ヒントを公開しまっせ！



会所側メンバー

定吉の属する大阪商工会議所秘密会所のメンバーは、基本的にはこの９人。最上段の３人は会所本部に常駐。ほかの６人は定吉と共に戦う会所の工作員だ。


ゴインキョ
会所のボス。なかなかに人使いが荒い。


ガンノスケ
小番頭。武器の手配など実務面を担当。


カネコさん
秘書。定吉に、何かとやさしくしてくれる。


カマやん


キクちゃん


マスやん


トラノスケ


キョウジュ


サイフどん

いどう	わらかす
みる	ほめる
しらべる	さがす
はなす	かう
どつく	そうだん
とる	▶もちもの

◀基本コマンド。通常画面の右上に表示されている。

てなもんや道中の前にコマンドを再確認！

「定吉七番」はコマンド選択方式。謎解きの道中に出発する前に、コマンドの意味についてちょっとばかり再確認しておくと……。

・**いどう**　場所移動のためのコマンド。

・**みる**　回りを見るためのコマンド。初めての場所では必ずためしてみよう。

・**しらべる**　人や物を調べるときに使う。重要なコマンド。

・**はなす**　人と話をするとき（聞き込み）に使う。

・**どつく**　敵と戦う時や、人から情報を聞き出す時に使う。

・**とる**　物を取る時に使用。時には、不思議なものを取ることもある。

・**わらかす**　人の御機嫌を取って情報を得るためのコマンド。なかなかに便利。

・**ほめる**　基本的には「わらかす」と同じ。

・**さがす**　人捜しのコマンド。物はダメ。

・**かう**　品物を買うためのコマンド。

・**そうだん**　同行の仲間と相談する時のコマンド。仲間がいない時は使えない。

・**もちもの**　持ち物を調べたり、使ったり（人に渡したり）する時に使用する。

以上が、基本の12コマンド。これを駆使して謎に立ち向かうことになるわけだ。

ゲームのポイントでは、同一コマンドを何度か繰り返して使う必要もあるぞ。



いどう	わらかす
みる	ほめる
しらべる	さがす
はなす	かう
どつく	そうだん
とる	▶もちもの

コードネーム「マスヤン」
情報とマンザイのプロ
武器　「はりせん」
しゅみ「食いどうらく」

©1988 HUDSON SOFT

道のりをスチャラカチャンと大公開!!

てなもんや道中記

大阪 仲間さがし編

ゲームの全8章の内、1～2章は大阪での仲間捜しが目的。ゴインキョはんの指令を受け、大阪中を駆けずり回る定吉どん。6人の仲間を捜し出し、その内2人から東京行きの同意を取りつければOK！ 丹念かつオチャメな聞き込みが大阪クリアのポイントなのだ。

登場人物



食堂1にいる。お酒も売ってくれる。

サイフどんとガマグチ捜しのキーマン。



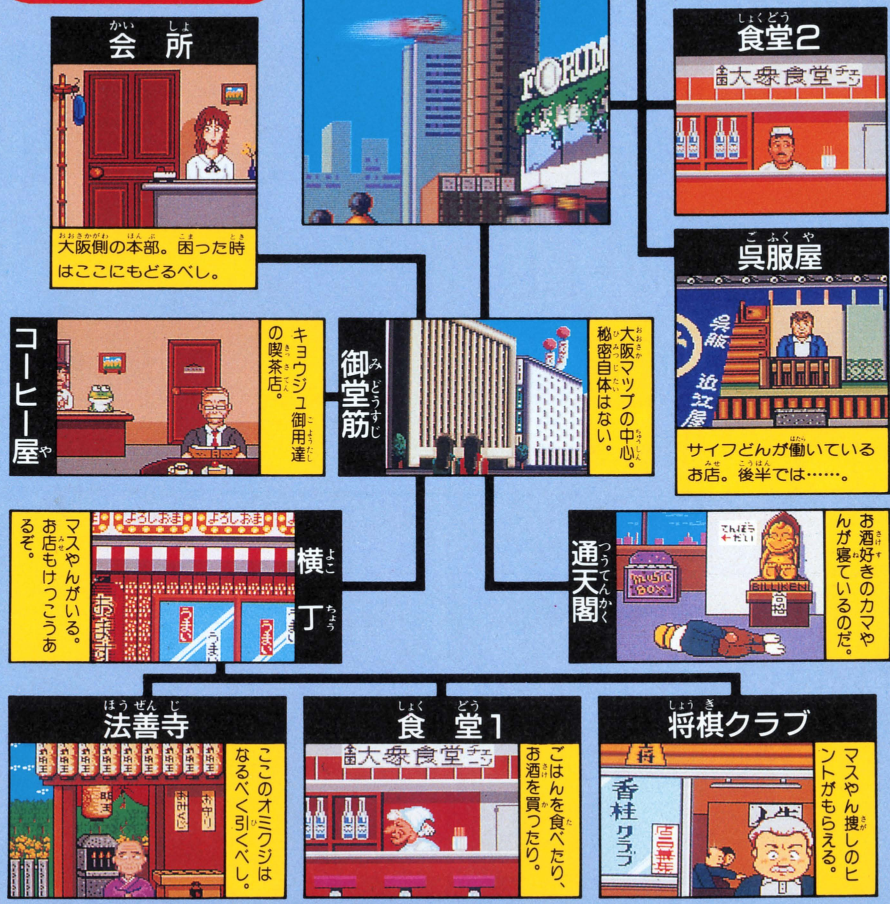
これといったヒントはくれない。

いろんな場所への行き方を教えてくれる。



ガマグチ捜しのキーマン。後半でも重要。

この人の言うことは聞いた方がいいぞ。



定吉旅日記

いや～ホンマにカナワンがな、NATTOのアホどもが、またしょーもないこと始めよってからに。「はよNATTOを阻止せぇ」なんて、ゴインキョも人使いが荒いしなぁ。

ほんまカネコさんだけやな、わてにやさしいんは。

それにしても、6人の仲間は頼りになるんやろか？マスやんはブラブラしとってなかなか見つからんし、写真を渡し忘れるし。カマやんは笑かさんと起きてくれんし酒渡さんと何もしゃべってくれんしなぁ。まあ、ええか。ぼやくヒマがあったらあとの仲間をはよ捜さんとな……。アッ、あの縦縞のユニフォームはトラキチのトラノスケやないか。「えッ、マスやんに仲間リストの写真をもろうてこいやて、メンドくさい」





さてと、写真をもろたら次は法善寺や。あと3人。さがさんとなぁ。キクちゃんは梅田、キョウジュは喫茶店、サイフどんは呉服屋か。



法善寺でおみくじ買うたから、キクちゃんは問題ないし、キョウジュはヘンなことは言わへんやろし、あとはサイフどんや。「なに？ガマグチなくしたさかい捜してくれやて。そういや喫茶店でなんか見たような気が……」

やっと全員見つかったら、すぐ東京行きや。ホンマ丁稚はつらいもんやなぁ。

東京 さすらい編

第3章の舞台は花の東京・六本木。ここではNATTOの工作員たちがついに登場。定吉たちと火花を散らせることになる。

NATTOのアジトを探しだし、トシちゃんをノックアウト。ヒミツを解読し、みごと新宿駅に辿りつければ東京編はクリアだ。

登場人物

マスター 会所側の工作員。

ウェイトレス 会所側の工作員。

トシちゃん 敵。ディスコの店員。

スシ屋 威勢のいいヤツ。

敵 NATTO側のザコ。

スシ屋の客たち 重要ヒントをくれる。

狩人 20代の人は笑える歌手。

駅員 会所側の工作員。

東京編

敵の本拠地 油断するなよ！

喫茶バタリアン

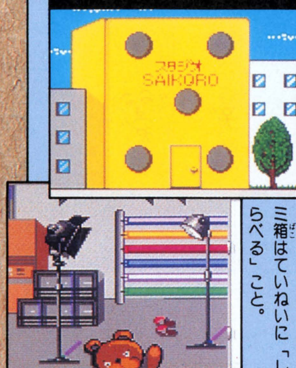


内部



会所の東京支部。敵工作員の特徴を教えてくれるから、話はしっかり聞くように。

サイコロスタジオ



◀敵のアジト。床やゴミ箱はていねいに「しらべる」こと。

六本木



スシ屋



ヒミツと危険がいっぱい。爆発物に注意するべし。

ディスコ



▶スリが逃げ込んでしまう場所。いろんな客から情報収集することが必要。



◀トイレの中もいろいろとゴタゴタがあるぞ。

新宿駅



▲乗る列車をまちがえないようよ〜く考えて行動しよう。

松本へ

定吉旅日記



えらいこっちゃ！六本木に着いたとたんに、ミニくまでをすられてもうた。おかげで、会所の支部の喫茶バタリアンに行っても、ちっともラチがあかんし……。

とにかくミニくまでを取り戻さな！　スリの逃げ込んだディスコへ。行くで、サイフどん。「あ〜疲れた」ディスコに入るのがこんなに大変やとはなぁ。ネクタイは必要やし、男だけじゃ入場できへんとはなぁ。ホンマ東京はなんぎやで。

ヘンなおなごにはスシおごらされてまうし。やっとディスコ入ってスリ見つけた時には思いっきりどつき倒してやったがな。

ようやくミニくまで取り戻してバタリアンに行って会所の情報を受け取ったなら、どうもディスコの黒服のトシちゃんが怪しいらしい。またまたディスコへ逆戻りや。

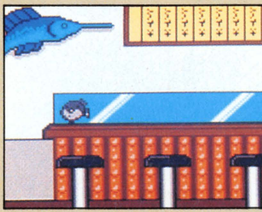


「なんやて、トシちゃんは隣のスシ屋へ行ったって？」

う〜む。アドベンチャーにありがちなすれ違いパターンやな。しょーがない、スシ屋へ行ったるか。



「いや〜危なかった。もうちょっとで死ぬとこやった」トシちゃんを見つけることもできんかったし、まいったで。けど、主人公は死なずや！



敵のアジトの情報は仕入れたし、乗りこんでって叩きのめしたる。

よし！　トシちゃんを倒したで。あといろんな証拠品も集めたし。バタリアンにでも戻ってみよか。「げげっ、なんやコレは！マスターたちが……どないしょー」

車内 聞きこみ編

第４章は、あずさ２号の車内が舞台。ニセの車掌に古文書をだましとられた定吉たちは、それを取り戻すべく一大聞き込みプロジェクトを展開することになる。

どいつがニセの車掌か見破り、敵を倒せば、列車は松本に着き、第４章クリアとなる。



丁稚心得

ニセ車掌の正体を暴くには、かなり丹念な聞き込みが必要。

まずすべての人々について「みる」「しらべる」「はなす」「わらかす」「ほめる」を試してみること。そうすれば、誰が何を知っていて、それを聞き出すにはどうすればいいかがわかる。この聞き込みは、当然どんな順序で人に聞くかも重要。推理を働かせると同時に、根気よく繰り返し行うことも大切だ。

ムダな登場人物はいないと思って、骨身を惜しまず聞き込もう。



車内マップ

	1号車	
B（死体）		A
D（酔っぱらい）		C（親子づれ）
F		E

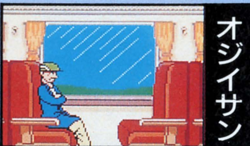
	2号車	
B（アベック）		A
D（オジイサン）		C（ゴルフに行く女）
F		E（ナンパな男）

	3号車	
B（ホシガキ隊）		A（女子大生）
D（ブドウばあさん）		C
F		E

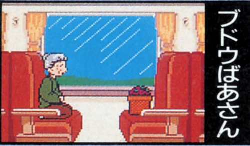

死体


酔っぱらい

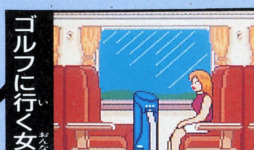

アベック


オジイサン


ホシガキ隊


ブドウばあさん


親子づれ


ゴルフに行く女


ナンパな男


女子大生

列車の屋根の上



敵の正体がわかったら、列車の屋根の上で決闘があるのだ。

小淵沢駅ホーム



あるイベントをクリアすると、小淵沢の駅に到着。駅弁を買おう。

定吉旅日記

ガビ〜ン！　失敗してもうた！　NATTOに古文書をだまし取られてもうたで。まさか会所の人間になりすましてるとはな。NATTOらしい卑劣なやり口やで。はよニセ車掌見つけ出して、締め上げたらな。



それにしても、どこに隠れてしもたんやろ。

え〜い、こうなったら乗客みんなに聞いてみるしかないわ。

ブドウばあさんに、女子大生に、ホシガキ隊に、腹をすかした子供に……。あ〜、めんど。機嫌取りながらの聞き込みはエライ疲れるわ。丁稚はツライ。悲しい。おまけに貧乏や。



そうこうしてる間に、本物の車掌は死体になって見つかるし、小淵沢の駅で新しい乗客が乗ってくるし。ますます誰が犯人やらわからんようになってきたで。

「あっ、そういえば小淵沢の駅の伝言板に何か書いてあったような……」



そや！　アイツが犯人や！

でもどうやって白状させればええんやろ？

ホシガキ隊の★★をなんとかして手に入れなあかんな、コレは。

正体を暴いた後は、列車の屋根の上で、オチャメな決闘。まあ、腕の方はわての相手になるようなヤツじゃなかったな。おっ、いよいよ松本や。



松本 激闘編

ゲームも後半戦にさしかかり、敵の動きも活発化。この松本では、古文書の謎のカギを握る館長を捜し出すこと、敵の工作員、コマンドーを倒すことが目的になる。

館長はヘソまがりで、なかなか出てきてくれないけど、あきらめちゃダメだよ。

登場人物

名前	説明
駅員	礼儀正しいJRの職員。それだけ。
コマンドー	敵。あらゆる武器に通じている。
運転手	会所側の工作員。頼りになるぞ。
館長	ある物を見せると正体がわかる。
食堂のオバアサン	大阪のオバアサンに似てる。
喫茶店のマスター	大阪のマスターにソックリ。

ポイントは コマンドーとの対決



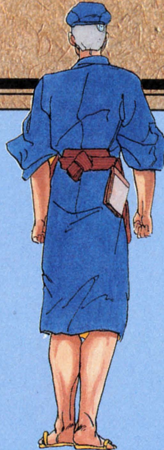
松本編の最大の山場は、コマンドーとの対決。ここでは博物館の展示品を使って戦うことになるわけだけど、何を使うかがとっても大切。

メッセージがけっこう笑えるけど、ついつい油断しちゃって大失敗なんてことにならないよう、慎重にプレイしていこう。

ある展示品を使うと、「ドッカーン、バリバリ」と、とんでもない目に会ってしまうからね。くれぐれも気をつけて!

松本駅







笑うてばかりやとエライ目に会うでェ!

真田市内



建物が3つ。あとお土産物屋さんもある。通行人もいる。

喫茶店



ここに館長がいるらしいんだけど……。

食堂



お客をほめ倒して情報を集めるのだ。

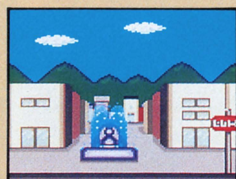
博物館



展示品がいっぱい。コマンドーとの戦いの舞台になる。

大阪へ

定吉旅日記



ありゃりゃりゃりゃ〜〜。またまた一大事や!

松本駅に着いたと思たら、いきなりキクちゃんがNATTOにさらわれてもうたで。とにかくコマンドーを追いかけな……。



おっと、電話や!「なにっ、キクちゃんを返してほしかったら古文書を渡せやと」どこまでも卑怯な奴らや。そやけど仲間の命にはかえられん。とりあえず、取り引き場所の真田まで行かな。けど、どうやって行けばえんやろ? ちょっとそのへんの土産物屋ででも聞いてみたろ。

「ふむふむ、おおきに、わかったでぇ」



なんとかたどり着いた真田でもエライ目に会うたで。キョウジュの知り合いの博物館の館長はなかなか名乗り出てくれんし、やっと入れた博物館ではコマンドーとの命がけの決闘やもんなぁ(それにしてもここでも人はほめるとようしゃべってくれるということが、痛いほどわかったで……)。

コマンドーとの戦いでは、勝ったとはいうもんの、爆発で博物館はメチャメチャになってしもたし、もう館長に会わせる顔はないなあ。けど、あの時オノが柱から抜けてくれてホンマによかったで。抜けんかったら、逆にわてが爆死しとったところや……。

まあ、とりあえずキクちゃんも無事救出できたし、館長から古地図と六文銭ももろたし、ゴインキョはんは満足してくれるやろ。

お〜っと、向こうの方からNATTOが集団で攻めてきよった。

どっかに隠れる物はないかいな……。



大阪 終結編

ジャーン！　最終章。松本から夜の大阪へもどった定吉たちは、いよいよ黄金捜しへ。
ここから先のことは内緒の話がいっぱいなので、あんまり紹介できないんだけど、大ドンデン返～し！　なんかもあったりなんかして……。プレイしてのお楽しみなのだ。

登場人物

食堂のおじさん
食べない客には冷たい人だぞ。

クメさん
カギあけのプロ。超重要人物。

店員
サイフどんのヒミツを握る。

けいかん
警官は事件につきもの。

千代田1号
敵。陰険なサラリーマン野郎。

さやか
謎の女。正体不明。要注意。

エリアマップ

これは主な登場エリア。1～2章と人物が変わる場所もあるぞ。

会所



喫茶店



裏の食堂

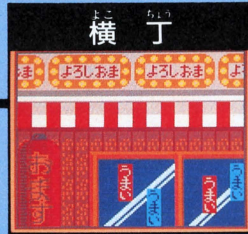


人捜しの重要なポイントになる。テレビが……。

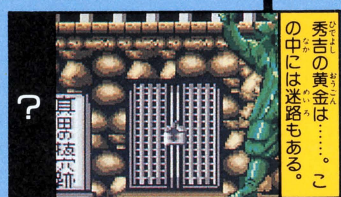
御堂筋



横丁



？



秀吉の黄金は……。この中には迷路もある。

呉服屋



梅田



大阪城



通天閣



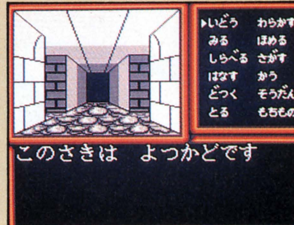
定吉旅日記

まさかあのトラックが大阪行きやったとは。わての運もまだ捨てたもんやないなぁ……。おっと、そんなのんきなことを言うとるヒマはないんや。さっそく会所に帰ってゴインキョはんたちに報告せんことには。
「はよ古文書の謎を解いて、黄金を手に入れなはれ！」やて……。ホンマ人使いが荒いお人やで。ハイハイ、わかりましたがな。「えっ、はよ、ガンノスケはんの所へ行って指示を聞いてきなはれ」やて。かなわんわ。
さてと、ガンノスケはんから新兵器ももろたことやし、もうひとがんばりや。



まずはガンノスケはんの指示通り、カマやんとキョウジュに会いに行ってみよ。
あれっ、いつもの喫茶店にキョウジュがおらんやないか……。どないしたんやろ？
「えっ、なんやて！　キョウジュが誘拐されたやて!!」
こんな一大事にカマやんは眠ったままやし、困ったもんや。

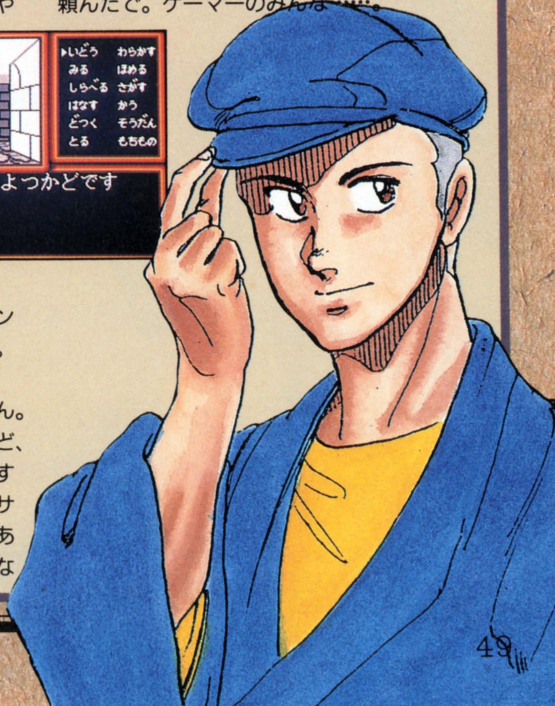
やっと古文書の謎を解いたと思ったら、今度はなんやヘンテコリンな迷路かいな。なんとかクリアせんとなぁ。



ここから先のことは、もうわてには言えん。たしかに謎も解いたし、宝も見つけた。けど、けどなぁ……。あまりにも失ったものが多すぎた……。サイフどんがあんなことになるなんて……しかもそれが……。
みんなも、はよゲームを解いて、わてとこの悲しい気持ちを分け合うてやってくれや。
悲しい、あまりにも悲しすぎる事件やった。元気出しや、トラノスケ。ほな、後のことは頼んだで。ゲーマーのみんな……。







Enjoy Hudson

笑いの国から来たスパイ、こいつが噂の



こいつが定吉七番！
殺人許可証をもつNo.1丁稚だ！



これが天下の大阪城！
まず定吉の活躍は、
大阪で始まる。

大阪の街で、仲間と
情報交換。関西弁の
やりとりが笑かして
くれるゾ！



定吉七番



ILLUSTRATED BY KOHICHIRO YASUNAGA

PC Engine

好評発売中!! ●標準小売価格 4,900円

©1988 HUDSON SOFT

悪の秘密結社NATTOに奪われた太閤秀吉公直筆の古文書。そこには、莫大な黄金のありかが、しるされていた！大阪商工会議所秘密会所の丁稚、定吉七番は、大阪の危機を救うため古文書奪還に立ち上がった！ PCエンジンのハイレスポンスが作り上げた新次元のアドヴェンチャーゲーム「定吉七番―秀吉の黄金」、堂々完成!!

これが当たれば君も仲間の人気者！どしどし応募してね。

原作者・東郷隆先生

定吉七番発売記念 新春お年玉キャンペーン

定吉七番―秀吉の黄金―を購入の方に、原作者・東郷隆先生が選んだハドソンオリジナル「定吉七番丁稚グッズ」が当たるキャンペーンを実施!!



●前掛け
●手ぬぐい



●10円ハゲヘアピン
●もみ手手袋

■抽選で1,000名様に丁稚グッズをプレゼント

「定吉七番―秀吉の黄金―」の中に入っているハガキの空欄ご記入の上、40円切手を貼って投函して下さい。抽選で1,000名様に、定吉七番のひょうきん原作者東郷隆先生の選んだハドソンオリジナル「定吉七番丁稚グッズ」をプレゼントいたします。どしどしご応募下さい。

締切り＝1989年 1 月15日（消印有効）

尚、発表は発送をもって更えさせていただきます。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

FOR GAME FREAKS

PC ENGINE PLUS

PCエンジン+プラス

PCエンジンを中心に、さまざまなプラス・アルファを考える特集コーナー「PCエンジン・プラス」。月刊化を記念し、堂々スタート！

コア構想の未来とその可能性を考える

CD—ROMは、今、「活動写真」の時代にさしかかった。21世紀になれば、「スターウォーズ」が登場する！

PCエンジンプラス。そう、なんといってもプラスなのである。プラス指向のいわばハイグレードなコーナーなのである。時にはハードに、時には地道に、ゲームのことやハイパーテクノロジーのことなどを考えるコーナーなのである。

その記念すべき第1回。何を特集するかとなると、ここはやはり、PCエンジンを中心にした、いわゆるひとつの「コア構想」しかない！

となると、コメンテーターは、この人をおいて他にはいない。そう、ハドソンのプログラマーの中本さんだ。中本さんの胸の内に広がる、PCエンジンの可能性をうかがってみた。

本誌：今日はコア構想の中でも、CD・ROM^{2}システムとネットワーク構想についてうかがいたいと思っています。いろいろ確定していないこともあるかと思いますが、よろしくお願いします。

中本：こちらこそ、よろしくお願いします。あっ、それから月刊化、おめでとうございます（笑）。がんばってくださいね。

本誌：どうもありがとうございます。がんばりますので、そのためにも、CD・ROM^{2}システムのお話あたりから、さっそくお聞かせ願えますか。

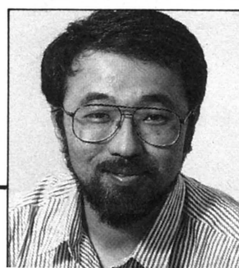
まずは、CD—ROMソフトを実際に作ってみての感想は？

中本：そうですねぇ。CD—ROMのソフトを5本つくってみて個人的に感じることは、「まだまだ満足できるものにはなっていないな」ということです。CD—ROM自体のハード的な性能を考えると、もっとCDの面白さを引き出したソフトが作れるはずだとは思うのですが、そのレベルにはちょっと達していないようです。まだまだ私の修行が足りないせいですかね（笑）

こんなことをいうと「今のCDソフトは面白くないのか」と心配するかも知れませんが、その点は大丈夫です。今回のソフトは、今までにはない、違うおもしろさを持った、とてもいいソフトに仕上がっていると思います。

対談

(株)ハドソン技術本部長
ゲームプログラマー
中本伸一



1958年生まれ。北海道出身。
ハドソンの主要プログラマー。
PCエンジンに非常にくわしく、
コア構想プロジェクトの中心人物のひとり。
PCエンジンはもちろんパソコン、ファミコンなどで数多くゲームを制作している。

安心してください。
本誌：編集部でも、いくつかのCD－ROMについては実際にプレイしてみて、「今までのソフトとは違う」「やっぱりCDサウンドはスゴイ」といった声が、たしかに上がっています。ただ、私たちの心の中にあるCD－ROMというものに対する、とてつもなく大きな期待感については、今一歩満たしてくれていないような気もするんですが……。
中本：そのへんは、さっき私が言った「もっとおもしろいものが作れるはず」という考えに通じているんでしょうね。
　私はエンターテイメントを考える場合に、よく映画の歴史を思い浮かべるんですけれどもCD・ROM²システムにも、映画の歴史がピッタリ当てはまるんじゃないでしょうか。

不断の努力がゲームの可能性を拡げ想像を超えたものを生み出す！

中本：１世紀ほど前、映画が発明された当初は、「活動写真」という呼び方でもわかるように、映画はただ絵が動くだけで、音もなければストーリーもないという状態でした。最初の映像は、ただ蒸気機関車がこちらに向かって走って来るところを撮影しただけ。それでも当時の人々は喜んでその映像に熱狂したものです。
　そのうちだんだんそれがあきられてきて映画をつくる側が「ストーリー」を盛り込んだ「活劇」というものを考え出し、「無声映画」全盛の時代がしばらく続きました。それもまたあきられてきて、「トーキー」という音声の入った映画が作られるようになりました。そして……そのうちに映像もカラー化されたり、サウンドもステレオ化されたりして、今日の「スターウォーズ」や「インディ・ジョーンズ」といった、ＳＦＸをふんだんに使った映画に進歩してきたわけです。これってなんだかゲームの歴史にも似てると思いませんか？

本誌：たしかにそうですね。「スペースインベーダー」や「ファミコン」といった発展の仕方をしていったことを考えると、たしかに似てますね。
中本：では、いったい最初に蒸気機関車を見た人々は、今のＳＦＸをふんだんに駆使した映画の姿を想像できたのでしょうか？　だれひとりとして想像できた人間はいないんじゃないですか？
本誌：そうでしょうね。テレビゲームにしたって、10数年の間にすごいスピードで発展してきていますからね。
中本：CD－ROMソフトをこうした歴史から見ると、ちょうど「活動写真」の時代だと思います。だから、時代と共にCD－ROMソフトも進化を続けていけば、いつかは「スターウォーズ」に匹敵するCD－ROMソフトが登場するんじゃないか、そう私は思っています。
本誌：それは、時間的にはどのくらい先の話になるんでしょうか？
中本：おそらく、21世紀の話でしょうね。
本誌：あと10年ちょっとですね。案外早い気もしますね。それにしても、CD－ROMでの「スターウォーズ」に匹敵するものというのは、いったいどんなものになるんでしょうかね。

中本：私にも、ここではっきり言えるような具体的なビジョンはないんですが、現時点での想像を越えるようなスゴイものが出てくる可能性は高いと思いますよ。
　というのも、ビデオもレーザーディスクも映画の歴史をそのまま受け継いでいるだけなので、形態として映画を超えるという事は不可能です。しかし、CD－ROMは映画とはシステムそのものが違いますから、まったく違った流れ、まったく違った形態、まったく違ったおもしろさを育てていくことができるん

対

コアの構想の未来とその可能性を考える
対談●中本伸一



「一流ミュージシャンの参加を可能にしたCD・ROM² システム」

CD・ROM²システムの大きな特徴のひとつに、そのすぐれたサウンド特性がある。CD・ROM²システムはゲームサウンドの世界をどのように変えるか。ハドソンのサウンドエンジニアの笹川さんにお話をうかがった。


ハドソン・プログラマー
笹川敏幸さん

「技術的なことで言うと、CD・ROM²システムには3つの音源があります。まずPSG。※1 これはPCエンジン本体に内蔵されているもので、いくつかのコンピュータ音を合成してサウンドをだしています。次に、ADPCM。これは、サンプリング機能に優れた音源で、音声の合成や効果音の作成に非常に有効です。そして、最後にCDから直接出ているCDサウンド。これは音楽用CDと同じ非常に高品質な音源です。「ファイティング・ストリート」では、PSGで効果音を、ADPCMでキャラクターの声を、CDでBGMを表現するという手法をとっていて、実際にプレイした人ならすぐにわかると思うんですが、CD—ROMならではの効果を上げていると思います。

今回、CD—ROMのサウンドを担当して最も感じたのは、一流のミュージシャンがゲームに参加できる時代がついにやってきたな、ということ。「ビックリマン大事界」では、タケカワユキヒデさんが、「天外魔境」では坂本龍一さんがゲームのBGMを作っています。今までにも〇〇作曲なんてことはありましたが、どうしてもPSGの表現力が乏しいため、苦労しながらプログラミングしてみても、作曲家の意図を100パーセント伝達できたとは言いがたかった。その点CD—ROMでは一流ミュージシャンの作ったものをそのまま再現できるんですからね。コレは、実に大きな違いだと思います。CD—ROMは、そういった点でゲームサウンドの幅を大きく拡げていくと思いますよ。

じゃないかと思うんですよ。

本誌：CD—ROMの持っているインタラクティブ性※2などが、映画を越える可能性を生み出しているわけですね。

中本：そうです。で、このCD—ROMという可能性にあふれるメディアを生かすも殺すも、私や皆さんの肩にかかっていると思います。このメディアを育てるのに最も大切なことは、現状にあぐらをかかずに常に工夫をしていくということでしょう。

本誌：映画にしても、作り手や観客が愛情を持って、いろんな努力をしながらここまで育ててきたんですもんね。

中本：どちらにしろこうした「歴史」の流れの中で、ゲームの進化を見守っていける時代に生まれた私もユーザーのみんなも、ゲームファンとしてとても幸福だと思います。この本をよんでいるみなさんもゲームの歴史を一緒に作っていくような気持ちで、意見を私たち作り手側に寄せてくれるとうれしいです。

PCエンジンならではのネットワーク、つまりゲームユースで勝負したい。

本誌：では次に、ネットワーク構想のことについてですけれども。現在、「通信ブースター」という電話とPCエンジンをつなぐユニットを製作しているとのことですが、それはどのようなものになりそうですか。

中本：まず、基本的な考え方から説明するとゲームユースに主眼を置いたものにしたいというのがありますね。ネットワークというと現在はパソコン通信に代表されるように、最先端の情報収集法といったイメージがありますが、私たちとしては、PCエンジンを使う以上、あくまでもゲームを中心に置いた利用法を考えていきたいと思っています。

本誌：それは本誌の読者にとっても、非常にうれしいことだと思います。PCエンジンのユーザーとしては、もっとも関心のあるのはゲームですからね。

たしかに、最近、私たちのまわりを見回しても、パソコン通信を始めた人が多く、雑誌や新聞などでも取り上げられる機会が非常に多くなってきてはいるんですけれども、ゲームという意味では、まだあまり活用されていない。ゲームユーザーとしては、ものたりないですよね。PCエンジンでその部分をやってもらえると、非常にうれしいです。



◀期待のCD—ROM、RPG大作「天外魔境」。巨大メモリーを活かした壮大なストーリーと、坂本氏のBGMがスゴイ!!

中本：ええ、そうでしょうね（笑）通信システムを使ってのゲームは、CD—ROMとは違った意味で、ゲームを変える大きな可能性を持っていると思っていますから、こちらもチャレンジのしがいのある分野と考え、真剣に取り組んでいるつもりです。

通信では「電話代」よりも「話し中」の問題の方が重要

本誌：具体的な構想をうかがう前に、通信というと必ずついてまわる「電話代」のことなんですが。中本さんは通信ゲームによる電話代についてはどうお考えですか。

中本：通信ゲームと聞くと「電話代が高くつく」というイメージがありますが、私自身は意外とそうでもないと思っています。市内料金だと3分10円ですから、1時間当たりで200

注※1 PSG：コンピュータ音源のひとつ。ADPCMなどもあり、くわしくは付録のハンドブックを参照してね。
注※2 インタラクティブ：双方向性のこと。ゲームでいうと、プレイヤーの操作によって、結果が変わることも、インタラクティブの一種。

談

円です。ゲームセンターなどでは100円玉がみるみるうちになくなってしまうので、おやつ1回分で1時間遊べると考えれば、電話代自体はそう高いものではないと思います。それよりも、「遊んでいる最中は話し中になってしまう」ことの方が問題になってくるでしょうね。

ＰＣエンジンユーザーの場合、自分専用の電話回線を持っている人は、やはり少ないですよね。そうすると、ゲームをしている間は家の電話が使えないことになってしまう。当然それは困ることです。家の人からゲームを禁止されてしまう可能性が非常に高いですよね。この問題を、まず、どうやって解決するかが先決です。

本誌：なるほど。では、具体的にはどのような解決策を用意しているんでしょうか。

中本：とりあえず、電話をつなぎっぱなしで遊ぶゲーム以外に、「必要なときだけ電話をつなぐゲーム」を用意する必要があると思います。

本誌：それは、どんなゲームなんでしょうか。

中本：まあ、簡単に言うと、ゲームのデータを何度かに分けて、電話を通して※3ホストコンピュータからもらうタイプのゲームです。

具体的には、ゲームをスタートさせるとＰＣエンジンが自動的にホストコンピュータに電話をかける。電話がつながるとゲームのメニューが出てきて、どのゲームで遊ぶかを指定すると、数分間かけてホストコンピュータからゲームの最初の部分のデータを送ってくる。それを「通信ブースター」内部のメモリーに貯えて、一度電話を切ります。あとは普通のカードのゲームと同じように遊んで、もらった部分のエリアなりステージなりをクリアした時点で、また電話をかけて次のデータをもらう、というようにすればいいわけですよ。ゲームをやめる場合にも、まったく同じようにＰＣエンジンからホストコンピュータにメモリーの内容を送って、ホストコンピュータ側でバックアップしてもらいます。

本誌：すると「通信ブースター」は、内部に※4ある程度のRAMを備えたものになるわけですね。

中本：まだ具体的な容量は決めていませんが、ちょっと昔のゲームなら1本分が入るようなRAMは付けなくてはいけないでしょうね。

本誌：それなら「話し中」や電話代の問題も解決できますね。

中本：ええ。非常に長いアドベンチャーゲームや、シナリオが毎月変わるゲームなんていうのも実現可能です。ただ、この方法を使うと面と面の間に待ち時間ができるので、リアルタイムで行うシューティングゲームなどにはあまり向かないでしょう。

しかし、なんでもかんでも通信ゲームにする必要はないわけですし、「通信でしかできない内容」のゲームをなるべく電話が話し中にならないよう、うまくコントロールして遊ぶことが重要だと思います。バリバリのシューティングは、無理して電話でやるよりも、カードで遊んだほうが経済的です。

本誌：「通信でしかできない内容」のゲームとなると、まず第一にマルチプレイヤータイプのネットワークゲームが頭に浮かびますが、そのへんはどうでしょうか？

中本：そうですね。まあ、それは「電話をつなぎっぱなしにする」ことになるので、夜中や早朝といった誰からも電話がかかってこない時間帯にじっくりプレイすることになりますが、参加プレイヤー全員が同時に楽しめるじつにおもしろいゲームになると思います。



[現時点のパソコン通信は、チャットが主流になっている]

パソコン通信とは、主に電話回線を通じてパソコンやワープロなどで情報交換をすることを意味している（電話でなく無線を使う方法もある）。で、その中でも最も多いパターンは、ある特定のネットワーク（ＰＣ−VANなど）に加入し、ホストコンピュータ内のボード（掲示板のようなもの）上で情報交換するというものだ。



△通信用の標準的な装置一式。キーボードでの文字入力が主。

△ＰＣ−ＶＡＮの画面の例。メニューを選択し通信開始。

ボード上で、直接相手と話し合うことを特にチャット（英語で「おしゃべり」という意味）といい、最近のパソコン通信の主流がコレ。キーボードを使用し、文字情報でさまざまな人とコミュニケーションをすることになる。

通信を利用したゲームもないわけではなく、MSXでは同時に多人数でプレイできるネットワークゲームなんていうのもはやっているようだ。

ＰＣエンジンでは、よりグラフィカルな通信ゲームをめざしているぞ。



コア構想の未来とその可能性を考える

対談●中本伸一

注＊3 ホストコンピュータ：データを管理する大型のコンピュータ。通信全体をコントロールする。

注＊4 ある程度のRAM：データをユーザー側にたくわえておくために必要。32K程度は必要と思われる。

未来はみんなで創り上げていくもの



本誌：プレイヤー同士が競い合うようなものができるといいですね。

中本：たとえば、九州の人間と北海道の人間がビリヤードの勝負をハスラー気分でやる。で、勝った方が負けた方からポイントを取り上げていくというようなものがいいですね。トランプなどのひとりでやったのではまったくおもしろくないゲームでも、人間が相手と言うことになれば、とても楽しいゲームになります。

技術的には大変むずかしいことですが、ワイワイ話をしながらできれば、さらに楽しくなるとも思います。これは*5ISDNというデータと音声を一緒に送れる回線を使えばできると思いますが、実現はコストの問題なんかもありますからしばらく先の話になるでしょうね。

本誌：話ながらゲームができれば、実際に会ってゲームをしているのと変わりがないですね。早くそんな時代がくるといいですね。

電話を通してPCエンジン同士をつなぐのもひとつの方法

中本：ええ。実はもうひとつ電話を使ったゲームの考え方があります。今までの考え方はすべてホストコンピュータを使って通信ゲームを楽しむというものでしたが、別にホストコンピュータを使わなくても通信ゲームは楽しめます。友達の家に直接電話をかけて、自分のPCエンジンと友達のPCエンジンをつないでしまえばいいのです。

たとえば野球やテニス。これらはひとりでやるよりふたりの方が、何倍も楽しいですよね。電話を使えば、目の前にいない友達とも電話を通じて、野球やテニスをプレイすることができるのです。この場合、攻撃側と守備側が別々の画面で遊べるようにしておけば、今までのゲームとは一味違ったものになり、通信ゲームならではのおもしろさもでてくるでしょう。

本誌：アーケードにある「対面式ゲーム」が家庭で、しかも離れたところにいる友達と楽しめるわけですね。その場合、「通信ゲーム専用」のゲームカードが発売さることになるんでしょうか？

中本：専用というよりも、通常プレイもできて通信にも対応するというような、*6「コンパチ」タイプのものが現実的なんじゃないですかね。

本誌：それにしても、「通信」というひとつのジャンルだけをとってみてもいろんな方法があるもんですね。

中本：そうなんですよね。ですから、ひとくちに「コア構想」といっても、簡単には解決できそうにありませんね。まあ、それだけ「奥が深い」構想だということでしょう。

私たちは、PCエンジンをコアにして、どれだけ素晴らしいことができるか、さまざまな角度からチャレンジしていくつもりです。

これを読んでいる人で何か意見やアイディアがあれば、ドンドン私たちに聞かせてください。CD—ROMの未来同様、「コア構想」の未来もみんなで創り上げていくものなんですから。

本誌：わかりました。今日はお忙しいところどうもありがとうございました。これからもがんばってください。

というわけで、「PCエンジン・プラス」の第1回目を飾るインタビューはどうだったかな？　これを読んで、「一緒にゲームの未来を創っていこう」と思ってくれた人、CD-ROMやコア構想について意見やアイディアのある人は、「月刊PCエンジン」編集部・コア構想アイディア係までおたよりを。中本さんたち制作スタッフのもとへ、キミの意見をお届けします。また、このコーナーで特集してほしいものがある人は本誌「PCエンジン・プラス」係までおハガキください。

パソコンのCD-ROMは検索機能が中心

CD—ROMが一般で使われるようになったのは、ここ2年〜3年のこと。

その巨大なメモリー容量とデータの保存性能の良さが注目されて、パソコン用のデータベースとして、辞書的な使い方をされたのが最初だ。

使用上の利点は、多量のデータを非常にコンパクトに保存できることと、コンピュータならではの縦横無尽の検索ができること。広辞苑タイプのものでは、なんと約20万語にもおよぶデータをたった1枚のROMに収めることもOK！　というわけで、企業などでの需要も多く、次代のシステムとして注目も浴びているが、値段の方はちょっと高目（システム一式で何十万円、ソフトの種類にもよるがCD—ROM 1枚が5万円以上なんてことが多い）。個人的に使うというのは、なかなかむずかしいようだ。

PCエンジンのCD・ROM^{2}システムでは、CD—ROMを世界で初めてゲームに応用。その巨大なメモリー容量とCDサウンドを利用した新しいタイプのゲーム作りをめざしている。

CD・ROM^{2}システム価格の約6万円は、従来のパソコン用のものと比べると、非常に安いととらえることもできる。

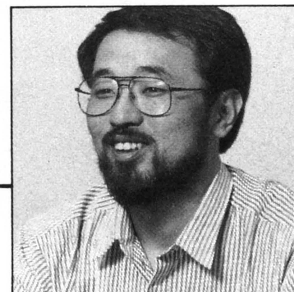


▲CD—ROMの広辞苑。これ1枚に20万語のデータを収録。


▶広辞苑の画面の例。もちろんカラー。なき声なども出るよ。

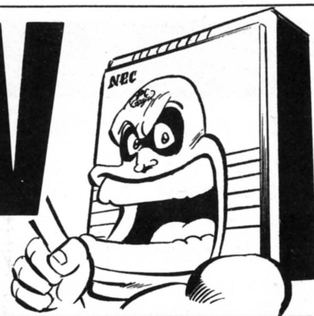
注＊5 ISDN：総合サービス・デジタル統合網。電話、電信、テレックス、データなどをデジタル形式で総合的に扱う通信網のこと。

注＊6「コンパチ」：コンパチビリティの略。互換性——つまり、どちらででも使える、といったような意味。





MEDIA REVIEW



●ちょっと気になる情報を、ドドンと教えちゃうのが、この〝メディア・レビュー〟。
●友だちに差をつける、トレンディなゲームフリークを目指そうぜっ!!

ナムコ・チャリティーパーティーにご招待!!



ゲームフリークにとって、一足早いクリスマスパーティーが、12月11日（日）に開催されるぞ。

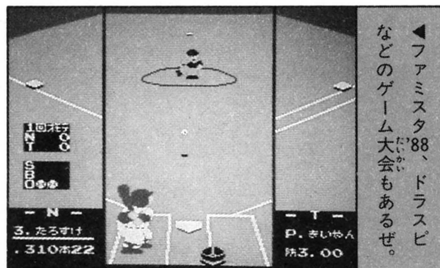
これは、ナムコ主催のチャリティーパーティー。ゲームミュージックコンサートや大抽選会、またチャリティーオークションにクイズ、ゲーム大会などなど、聞いただけでゲーマーの血が騒ぎだしそうなイベント企画が、たっくさん予定されているのだ。

場所は、東京・九段会館大ホール。（地下鉄東西線、都営新宿線　九段下駅下車、徒歩1分）3時開場、4時開演の予定だ。

参加希望のキミは、住所、氏名、年齢、職業（学校名）を記入の上、下記のあて先までハガキで申し込むべし。本誌読者から抽選で3名を招待するぞ。

しめ切りは、12月5日まで。時間がない。申し込みを急げ!!





◀ファミスタ'88、ドラスピなどのゲーム大会もあるぜ。

あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館月刊ＰＣエンジン編集部　ナムコパーティ係

ＰＣエンジン内蔵モニターが出たっ!!

そろそろパソコンに挑戦してみようか、なんて思っているキミは注目!!　なんと、ＰＣエンジンを内蔵した、アナログＲＧＢ専用のディスプレイが発売されたのだっ！

これは、ＰＣ88シリーズ（ＮＥＣ）用の15型高解像度カラーディスプレイ・ＰＣ－ＫＤ863Ｇ。

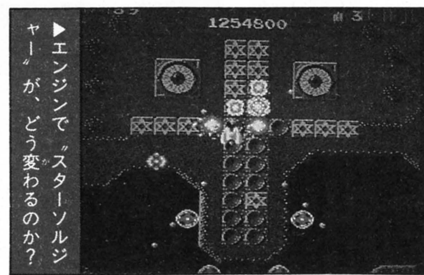
〝88〟と〝エンジン〟の両方を使いこなす、トレンディなユーザーにはピッタリだぜ。

〈主な特徴〉
- ●音声出力５Ｗ着脱式スピーカ標準装備
- ●マルチシンク２モード自動切換え
- ●ステレオ２ch再生可能
- ●専用回転台付　●標準価格／138,000円



スーパーリアルスターソルジャー始動!?

『ＰＣエンジンスペシャル１号』でアイディア募集した〝スーパーリアルスターソルジャー〟。その制作がいよいよ決定したようだ。発売元は、もちろんハドソン。詳しい内容や発売日等はまだ未定だが、みんなの熱い期待に応える、最強シューティングに仕上がることは間違いない。情報が入り次第、ガンガン紹介していくのでお楽しみに。



▶エンジンで〝スターソルジャー〟が、どう変わるのか？

秒間30連射!!のPCエンジン専用スティック!!

ここのところ、新作ソフトの充実が著しいPCエンジン。それにあわせるように、周辺機器も整ってきたようだ。

で、このアスキースティック・エンジンは、ユーザー待望の本格派ジョイスティック。秒間30発という、超強力連射機能を備え、あらゆる敵キャラを撃破してくれる。

その上、初のスローモーション機能（自動的に連続ポーズがかかり、画面がスローモーションになるんだぜ）がついているので、今まで難関だったアクションゲーム、シューティングゲームの攻略が、楽にできるようになったのだ。

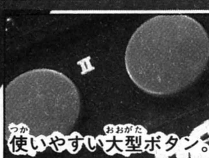
この1台を手にした日から、キミは無敵のゲーマーになる(?)ぜ！



▼アスキースティック・エンジン
12月発売／5,900円


キャラ操作がスムーズ。

毎秒30発の強力連射！


使いやすい大型ボタン。

全米で大うけ！実写＋アニメの面白ムービー「ロジャーラビット」

あのディズニーと、あのスピルバーグが手を組んで、今世紀最大のファンタジー映画を創り出した。それが「ロジャーラビット」だ。

生身の役者とアニメーションキャラの合成映画だが、とにかくお互いの演技力、かけひきが絶妙で、どんどん不思議ワールドに引き込まれてしまうぜ。

さて、お話し。1947年のハリウッドに住むアニメ役者、ロジャーラビットは、ふとしたことから殺人事件の容疑者にされてしまう。ロジャーは、私立探偵エディに助けを求めるが、事件には巨大な謀略が隠されていた。


●ワーナー映画配給
●12月8日公開


▶ロジャーの妻、ジェシカ。アニメとはいえスゴイお色気ですな。

ビデオ・スーパーゲームス第2弾!!

PCエンジン情報満載のビデオ・スーパーゲームス第2弾を、3名にプレゼント。〒101-01 東京都千代田区一ッ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジンS・Gプレゼント係まで



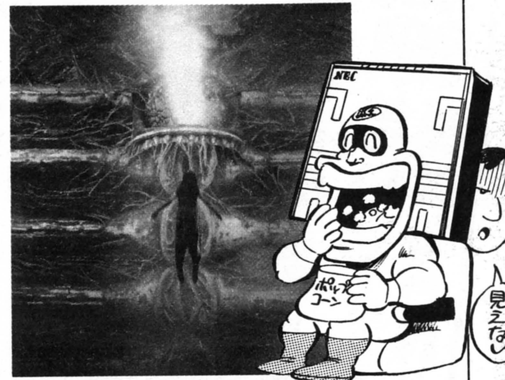
双葉社より好評発売中

FOR GAME FREAKS PC ENGINE PLUS
PCエンジン＋プラス

期待の本格SFXムービー「孔雀王」

日本のSFX映画に、新風をまき起こしてくれそうな「孔雀王」。香港のゴールデンハーベスト社との合同制作による超大作だ。

チベット高原で、魔性の美少女アシュラがよみがえった。アシュラには、究極の魔を封じ込めた〝地獄門〟を開く鍵が隠されているのだ。これをふせぐため、孔雀、コンチェという2人の降魔師が、邪悪の待ちうける闇の世界に挑戦するが……。



●東宝東和配給
●12月下旬公開

これはのれるアクションだ

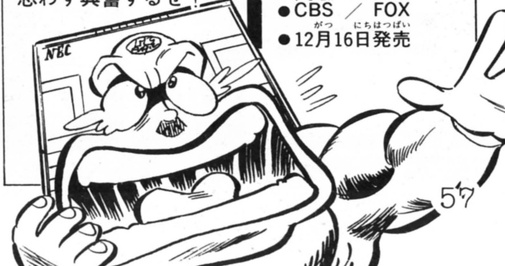
主人公バカルー・バンザイ（ピーター・ウェラー、ロボコップ役のあのシブ〜イおじさんだ）は、次元派動装置なるモノで、8次元突破実験に成功した。

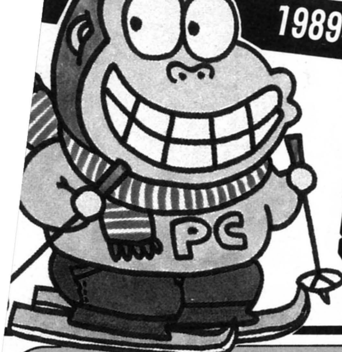
だが、このため8次元のエイリアン同士の抗争に巻き込まれてしまう。

スピード感バツグンの派手なアクションに思わず興奮するぜ！



●CBS／FOX
●12月16日発売





1989年のゲーム界をリードする

新情報特急便

ドラゴンスピリット
魔宮エリア突破法

CD・ROM2システム
活用テクニック

CD-ROMソフト
ファイティングストリート
No・Ri・Ko
ビックリマン大事界

S.R.T.スペシャル
定吉七番セブン
ゲートボール
スペースハリアー



最新ゲームスペシャル
RPG超大作
ついに出る!!
ナムコ新作
ワンダーモモ
天外魔境
死霊戦線
はにい・いん・ざ・すかい
SONSONII
ほか

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
定価350円

別冊付録
'88 SELECTED WORKS OF NAMCO
THE NAMCO WORLD
★ナムコのPCソフト㊙開発テクを独占公開!!

発売日が早まります!!

2月号 12月26日発売

切れが予想されます。なるべく書店に予約してください。



ドラゴンスピリット

Dragon Spirit

完全攻略

AREA 1～AREA 6までの

攻略テクニック＆クリア法を完全公開

ナムコ／5500円／12月16日発売

月刊PCエンジン1月号とじこみスペシャル

©㈱ナムコ



STORY

神々の時代、太陽神アーリアとブルードラゴンは、悪の限りをつくしていた闇の魔王ザウエルを氷河地帯の奥深く封じ込め、世界は平和を取りもどした。しかし、人々が恩恵を忘れたため太陽神アーリアの力は弱まり、ザウエルは復活のいけにえとして、ミッドガルド王国の王女アリーシャを選んだのであった。

アリーシャの生誕祭の日。漆黒の闇とともに突如現われた魔物たちに王女は連れ去られてしまった。混乱の中、再び姿を現わしたアーリアは、国境守備隊長アムルに王女アリーシャ救出を命じた。聖剣を天に捧げたアムルは伝説のブルードラゴンに姿を変え、悪の魔王ザウエルをめざして翔び立ったのである。

主人公のブルードラゴンが使える武器は、対地用と対空用のファイアーだ。もちろん、アイテムを取れば強力なパワーアップができるぞ！　それぞれの効果をよく覚えておこう。

ドラゴンの首が増える!!


青い卵を破壊すると、青いアイテムが出現。

青いアイテムを取ると、1個につき首が1本ずつ増えるんだ。トリプルヘッドまで変身できるぞ。デュアルヘッド以上になると、対空用ファイアーと対地用ファイアーが同時発射可能だ。



ファイアーがパワーアップ!!


赤い卵を破壊すると、赤いアイテムが出現。

ファイアーが通常の8倍までパワーアップする赤いアイテム。ノーマルのとき、赤いアイテムを3個取ると、1ランク上の4倍ファイアーになる。さらにまた3個取ると、威力が8倍になるわけ。





アイテム大公開

点滅する敵を撃破すると、青や赤のアイテム以外にも下のような超便利なアイテムが手に入るぞ。ダメージを受けたり、一定時間たつと効力がきれるアイテムもあるから注意してほしい。

ファイアーブレス
これ1個でいきなり8倍ファイアーになる。

ワイド
対空用ファイアーが、広く3方向に発射可能。

スモール
ドラゴンが小さくなり、敵をよけやすくする。

ホーミング
一定時間だけ画面いっぱいに誘導弾を発射。

パワーウイング
点滅している一定時間だけ無敵になれる。

地震
画面が揺れて一定時間だけ地上の敵を撃破。

●スピードアップ
1つ取るごとにスピードが1ランクアップ。最高3段階まで。

●エクステンド
3つ集めると1UP！ 画面左下に卵の表示が出る。

●ダイア
ボーナススコア。取れば1000点のボーナススコアが入る。

●ゴールド
ダイアと同じ得点アイテムだ。1万点のボーナススコアが入る。

パワーダウン
これだけは絶対取りたくないアイテム。パワーの効果がなくなり、首とファイアーが1ランクずつダウン。

Illustration by Ryō Nakamura

AREA 1 カルスト

石灰岩でおおわれたカルスト。ここから冒険が始まるのだ!

トボがいきなり急上昇!!

地上にいるかとおもえば、いきなり空中に飛び上がってくるトボ。画面の下のほうで構えて、空中ファイアーで攻撃だ!!



◀複数で連続攻撃してくるから気をつけようぜ!

このあたりから現れるファボスがしつこく追いかけてくる。早めに撃破だ。



アプテレックスの飛び散る羽から逃げろ!

初めてプレイした人には、けっこうつらい敵、アプテレックス。撃つと羽が8方向に飛び散る。散った羽のすき間をぬけよう。



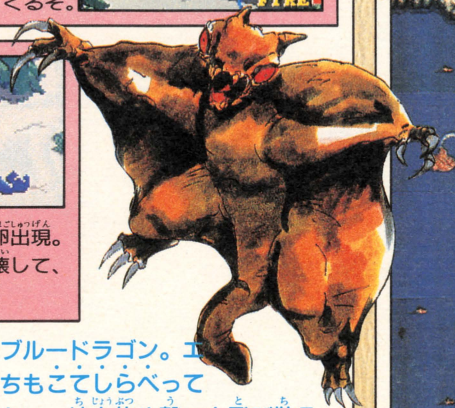


▲撃たずにいると、追いかけてくるぞ。

まず、パワーアップだ!



ここに1個めの赤い卵出現。対地用ファイアーで破壊して、必ず手に入れておこう。



ついに秘境へと翔び立ったブルードラゴン。エリア1では、まだまだ魔物たちもこてしらべって感じで、激しい攻撃はしてこない。地上物や撃つと飛び散るアプレックスなどに気をつければ、後半までノーダメージでいけるはずだ。このエリアのボスは、口から炎をはき出して攻撃してくる海竜・プレシオザウルス。

START

AREA 2 火山

火山だらけの危険なエリアだ。通り道をよく考えて突き進め!

火山からフィーニックス誕生!



吹き上る火山の中から、シューッと誕生するフィーニックス。ブルードラゴンに向かって飛んでくるから、誕生と同時に撃破してしまおう。

左右から編隊を組んで現れる、スパークァーの中には点滅するものがいる。忘れずに撃ち落とせ!



◀火山の火に気をつけて撃ち落とそう。



火玉タンブラァーを撃ちくだけ!



画面上左右から火玉がとんでくる。分裂した火玉も撃てば得点をかせげるぞ。



◀タンブラァーは撃つと4つに分裂する。

難敵シェルフィッシュが次々と水中から現れるぞ!

エリアのほとんどが吹き上げる火山という、2番めの秘境にしては苦しいステージだ。スタート直後にシェルフィッシュが待ち受けているし、火玉がボワッ、ボワッとブルードラゴンを襲ってくる。これはどのエリアにもいえることだけど、空中ファイアーを8倍にすると、破壊力は大きいが連射できない。キミ自身の好みで使い分けてくれ。

START

BOSS 撃破テク プレシオザウルス

こいつの弱点は頭だ。敵の炎をよけて頭にファイアー攻撃



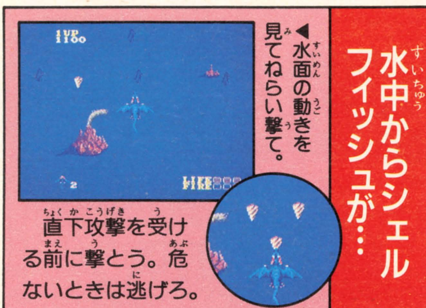
画面の上から出現して、炎をはいてくるエリア1のボス、プレシオザウルス。出現と同時に、その真下で構えて空中ファイアーを撃とう。ブルードラゴンの動きに合わせて、敵も首を左右にふる。炎をよけてすばやく反対側にまわりこみ、頭をねらって連射しよう。(得点/2000点)



うかうかしていると敵の炎をまともにくらってしまうぞ!



水中からシェルフィッシュが…



◀水面の動きを見てねらい撃て。

直下攻撃を受ける前に撃とう。危ないときは逃げろ。

地上物もしつこいぞ!



◀通りすぎても弾を撃ってくるぞ!

ステコサウレスやインセクトラバースの撃つ弾に注意しよう。

BOSS 撃破テク ラウンドフィーニックス

グルグル回る火玉のすき間に入りこみ、親玉をねらえ!



火玉をバリアのように回転させて移動する、ラウンドフィーニックス。しかも火玉は2重という完全装備なのだ。ところが、外側の火玉のすき間から中に入ることができるんだ。親玉の動きに合わせて空中ファイアーを撃てば、わりとラクに倒せるボスだ。(得点/4000点)



ボスといっしょにグ〜ルグルっと。



ステコサウレスの集団に気をつけよう!



後半に集団で出現。対地ファイアーを撃ちまくれ!

火山の火をよけよう!



火山の火は、最大に吹き上げる手前なら通過してもへいき。覚えておこう。



横一列に赤い卵が3つ。パワーアップしてないとき便利。

AREA 3 密林
昆虫や食虫植物が潜む密林、難敵ピーカックに気をつけろ。

食虫植物ドーラーは、倒しておかないとしつこく弾をはいてくるぞ！



沼から顔を出すゲゼに注意！



◀ゲゼは後ろに弾をはけないのだ。

沼の中からヒョッコリ顔を出し、弾を5方向にはいてくる。沼が見えたら対地用ファイアーを撃ちこもう。爆風で撃破することもできるんだ。



羽を撃ってくる前に撃破しよう！





◀羽を広げる前に撃ち落とそうぜ！

ピーカックは、広げた羽を撃ってくるぞ。しかも、撃破すると8方向に胴体の羽が散るニクいやつ。



前半で現れるのは、ソールトとスクロウテイルの2種類だ。ゲゼが出るまで地上からの攻撃はないから、対空ファイアーだけで進めるね。対空用と対地用ファイアーは、同時に撃つと連射しにくくなるから、ムダ撃ちしないほうがトクだよ。後半で出現するロープロッドは巻きつけテクニックさえマスターすれば、避けることができるはずだ。

START

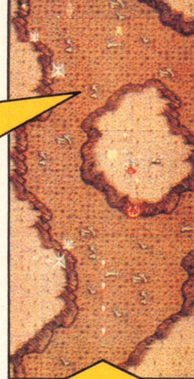
AREA 4 砂漠
砂漠から不気味な墓場地帯へ。前半はアイテムが取りにくい。

リングワームだらけだ！



地面からボコボコ出現するリングワームは、タイミングをのがすと撃破できないぜ！

あちこちに、集団で待構えるトボに気をつけて進もう！

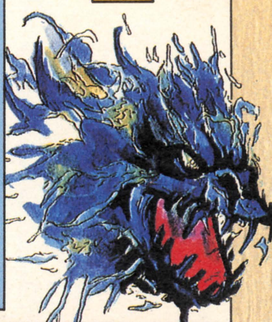


旋回するプテラノドン



◀敵の体がでかい分だけ当たりやすいぞ！

撃ち落とすまで、ブルードラゴンのまわりをつきまとうしつこいヤツ。まわりこまれたら、画面下の左はしか右はしでねらい撃て！



ハリーのトゲ攻撃から逃げろ！



▲危険だと思ったら、撃つより逃げたほうがいい。

後ろから出現して、トゲを3方向に撃ちながら去っていくハリー。対地ファイアーで撃破できるが、2匹出たときなどは、よけたほうがいいよ。



砂漠といえば、やっぱりアリジゴク。というわけで、地上からの攻撃もかなり激しくなってくる。トゲを撃ってくる敵ハリーには、つらい思いをさせられるはずだ。おまけにこいつの中にアイテムを持ってるヤツがいるんだからたまらない。後半は敵の動きをよく見て慎重に行動すれば、それほど難しくないよ。

START

BOSS

撃破テク

グリテリアス

後ろの根を早めに撃破しておくのがコツだよ！



花粉をバラバラとまきちらす、グリテリアス。花の部分ではなく、10個ある根をすべて撃破すればOKだ。よゆうがあれば前の根を撃破、ボスが現れるなと思ったら、すぐ上に移動して対地用ファイアーを撃ち、花粉をばらまく前に後方の根を退治しよう。（得点／根300点、全滅4000点）



▲後部の根を残すと、花粉がじゃまをして苦労するぞ。

ホームビーは早めに撃破！



巣の中からビーがウジャウジャと出てくる。ボスの手前で出る４羽のピーカックにも注意！

ロープロッドを巻きつけよう



◀撃つとエダは一瞬きれるんだけど…。



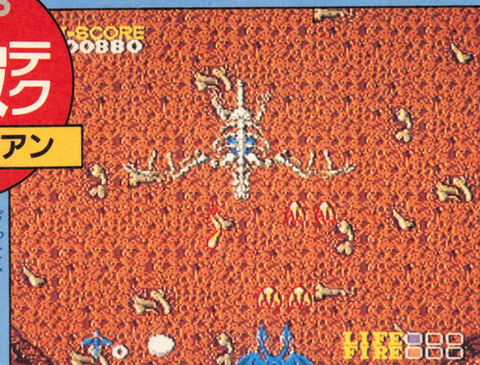
敵の手前に構えていれば巻きつくぞ！こいつは無敵だから、ヘタに撃たないほうがいい。

BOSS

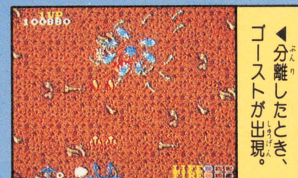
撃破テク

デスガーデアン

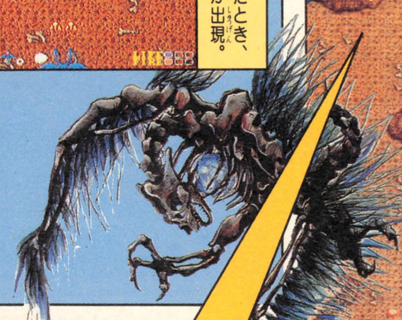
合体しているときは無敵だ！青い心臓部分をねらい撃て！

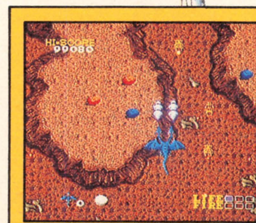


分離と合体をくり返すドラゴンの死骸がこのエリアのボス、デスガーデアンだ。分離したときに、中心の青い部分を空中ファイアーで撃て！　合体しているときには、まったくダメージを与えられないぞ。（得点／10000点）



◀分離したとき、ゴーストが出現。





ラッキー！ここに卵がたくさん。ボスと対戦する前にパワーアップできるチャンスだ！

ユラユラとゴースト迫る！

骨だらけの墓場からゴーストがいきなり束になって襲ってくる。地上にはスカルもいるから、対空用と対地用ファイアーをうまく使いわけて撃とうぜ！



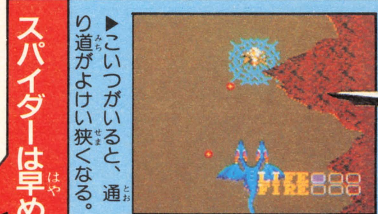
START

通り道がかなり狭くなるぞ！



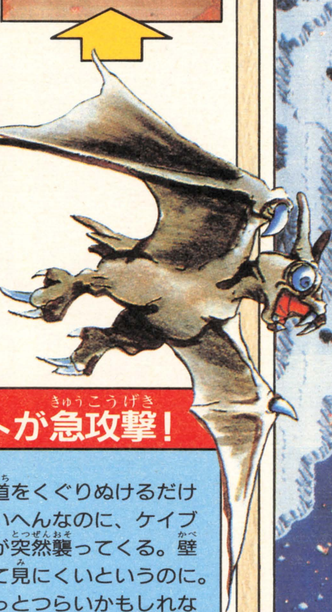
このあたりから急激に壁が接近してくる。壁が左右に広がるまで待ち、難所をきりぬけよう。あせりは禁物だ。こんなとき、スモールドラゴンだとすごくラッキー！

スパイダーは早めに撃破！



▶こいつがいると、通り道がよけい狭くなる。

スパイダーだけを撃破しても、ネットからまたスパイダーが現れる。ネットごと退治しようぜ。



壁の裏からケイブバットが急攻撃！



通り道をくぐりぬけるだけでもたいへんなのに、ケイブバットが突然襲ってくる。壁に隠れて見にくいというのに。
ちょっとつらいかもしれないけど、見つけたら飛んでくる前に撃ち落とそう。

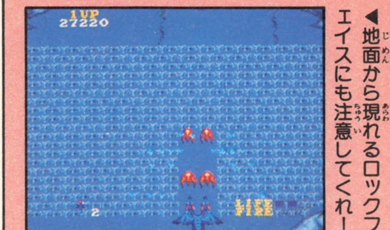
エリアをず――っとながめてもわかるように、最後までギザギザの壁が続いている。敵の数も少なそうだし、カンタンじゃん！なーんて思ったら大まちがい。なんと壁が左右に動いてしまうのだ。後半になると、ブルードラゴンがはさまれてしまいそうなほど壁が迫ってくるぞ。できればこの洞窟ではスモールドラゴンになっていたいね。

AREA 5 洞窟

左右の壁が動く恐怖のエリア。触れるとダメージをくうぜ！

START

ぶ厚い氷壁を突破するのだ！



◀地面から現れるロックフエイスにも注意してくれ！

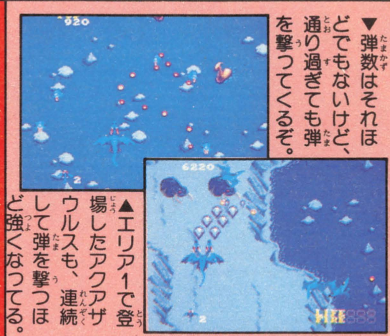
対空ファイアーで氷の壁を砕こう。敵の弾をよけられるように、広めに崩しておくといいよ。動きやすいからね。

●氷壁の中にもアイテムが……



▶凍結したアイテムが隠れている。どうかドクロが出ませんように……。

地上物の攻撃も激しいぞ！



▼弾数はそれほどでもないけど、通り過ぎても弾を撃ってくるぞ。

▲エリア1で登場したアクアザウルスも、連続して弾を撃つほど強くなってる。

空中からはもちろん、地上にいる敵の攻撃が異常に激しくなってくる。はき出された弾の間をくぐりぬけるのだ。



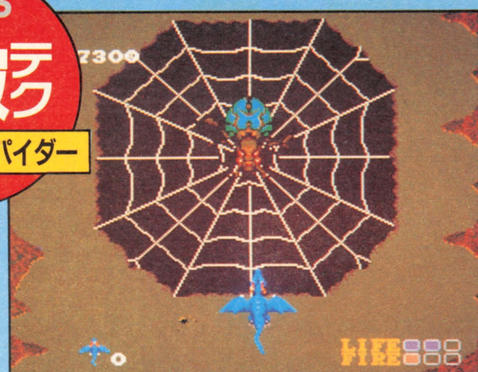
この氷河にたどりついたころには、もうドップリと"ドラスピ"の世界にのめりこんでいる自分に気づくはずだ。ゲーム中、最高ともいえるBGMが新たな冒険心をかり立てる。
厚く閉ざされた氷壁を撃ち砕き、道を切り開くのだ！

AREA 6 氷河

行く手をさえぎる厚い氷の壁、だが魔宮は近い、ガンバレ！

BOSS 撃破テク ペーレントスパイダー

子グモを生み落とす前に親グモを退治してしまおうぜ！





▲子グモは次々と弾を撃つからたいへん！

画面の上からボスが出現する前に、ネットのすき間から飛び出すケイブバットに気をつけよう。ペーレントスパイダーは、子グモを生み出すと手におえなくなる。親グモを追いかけるようにして、対地ファイアーを撃とう。子グモが残っていても、親グモを倒せばクリアだ！　（得点／2 0000点）

トリプルヘッドだと、体が大きすぎてここまでたどりつくのは苦しいぞ。

ゲドはもぐったときに撃破！



カエルのくせに火柱をはくゲドは、もぐったときの方が攻撃はラク。壁に気をつけて火柱をよけ、対地ファイアーをくらわせよう。



BOSS 撃破テク グビラ

連続してはき出す炎をよけひたすら頭に弾を撃ちこめ！



長い体をくねらせて、口から炎をはくグビラ。出現する前に画面の上で待ち受け、対空ファイアーで頭をねらい撃とう。早めに移動して連射だ！　（得点／3 0000点）



▶撃っても撃っても倒せない。かなり手強いボスだぞ。

ゴールドプテラからアイテムをとろう!!



ボスの手前で何匹も登場するこいつは、すべてアイテムを持っている。撃破して必要なアイテムを取ろう。

サイクロンに注意!!



弾をまき散らしながら、編隊で襲うサイクロン。ナナメに並んだとき、まとめて撃破。

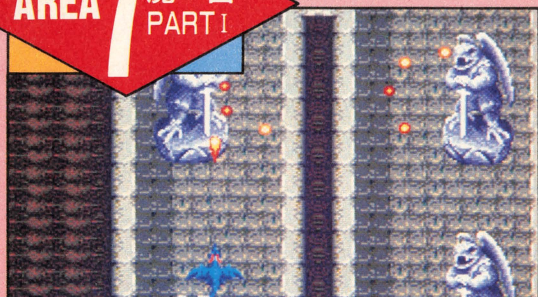
ファボスが集団で出現。下で構えて左右に移動しながら撃て。

…そして魔宮へと突入する!



魔物たちとの本当の戦いは、この魔宮から始まるのだ！ 魔王ザウエルは魔宮の奥深くに構えている。魔物たちに連れ去られた王女アリーシャも、きっとここに…。

AREA 7 魔宮 PART I
このエリアで初登場の地上物はどいつも手強いぜ！



▲魔宮の象徴ともいえる、コーリアンドッグ。置物だから動かないが、弾を撃つ。



▲ボスの手前で、点滅するフローから便利アイテムを取るチャンス。



▲地上物のデッドマスクだけど、対空弾で破壊できるぞ！



▼マウンテールのはき出す炎に気をつけて、撃破しよう！

AREA7のボス 三首のヒュドラー！



◀炎の攻撃をよけながら、弱点の頭をねらって1本ずつ倒そう。

スタート直後に、ケイブバットが集団で襲撃してくる。後半までこいつらに苦しめられるぞ。何匹か撃ち落としたら、す早く前に出て逃げきることだね。

ルートは2本や3本に分かれているのも、この魔宮の特徴だ。進んだルートによって、ゲーム展開が変わってくる、また、アイテムがたくさん手に入るので、運がよければいっきに先へ進むこともできるはず。くれぐれもパワーダウンを取らないように！

AREA 8 魔宮 PART II
地上から、そして空中から壮絶な魔物たちの猛攻撃！





▶ガーデアンの投げるアックスが追いかけてくる。



▶壁のデッドマスクは、バラバラと弾をまき散らしてくるぞ。



▼魔王ザウエルは、いったいどんな攻撃をしかけてくるのか。

魔王ザウエルを倒せるのか!?



◀スパイダーネットが道を塞ぐ。

エリア7とマップ構成は似ていても、弾数や複合攻撃はさらにはげしくなってくる。何本も立ちならぶ柱をくぐりぬけ、攻撃をかわしながら、魔王ザウエルの潜む場所までたどりつけ！ 王女アリーシャを救うのだ！



タイミングをつかんでヤリをかわせ！

来月号では、エリア7と8の攻略法を大公開するぞ！

ドラスピ 魔物図鑑

"ドラスピ" 最大の攻略ポイントは、敵キャラクターの攻撃方法、特徴をしっかりつかむことだ。ボスを除く全44種の魔物を大公開するぞ！（得点付）

空中キャラ

名前	特徴	得点
コプテラ	左右から編隊を組んでドラゴンに向かってくる。	30
グライヤー	弾を撃つものと撃たないものがいる。エリア1では撃たない。	30
トボ	地上からいきなりとび上がってくる。地上弾でも倒せる。	100
アプテレックス	左右から交互に出現し、撃つと羽が8方向に飛び散る。	200
ファボス	ドラゴンを集団で囲むように襲ってくる。画面下で撃とう。	100
シェルフィッシュ	水中をもぐって前方にきたら、いきなり襲ってくる。	100
タンブラァー	左右から出現して、撃つと4つに分裂する火の玉。	100
フィーニックス	火山から生まれ、ドラゴンに向かってくる。火山の下から撃て。	100
スパークァー	左右から編隊を組み現れる。アイテムを持つものがいる。	50
ソールト	画面の上から現れ、しばらくすると弾を撃ってくるトンボ。	100
スクロウテイル	画面に出現して、少したってから突っこんでくる、チョウ。	30
ピーカック	羽をひろげて、その羽を撃ってくる。撃つと8方向に散る。	300
ビー	ホームビーから、ブンブンと現れる。早めに退治しよう。	30
プテラノドン	中央で大きく旋回するめざわりなやつ。かなりしつこい。	200
フォルゲン	左右から出現し、波を描きながら反対方向に消えていく。	30
ゴースト	骨だらけの墓場で4、5匹まとめてユラユラと出現する。	200
ケイブバット	現れて少したつと、ドラゴンに急接近してくるコウモリ。	100
スパイダー	スパイダーネットについて、弾を撃つクモ。ネットごと撃破だ。	100
スパイダーネット	クモの巣。残しておくといつまでもスパイダーが出現。	200
サイクロプス	画面上部の左右から回転して現れ、弾をバラまいてくる。	100
ゴールドプテラ	プテラノドンより強いが、必ず何かのアイテムを持ってる。	200
アックス	兵士ガーデアンが投げる斧。しつこく追いかけてくる。	100

地上キャラ

名前	特徴	得点
アクアザウルス	水面から頭を出して、空中に弾をはき出してくる。	200
アリゲーター	川を泳ぎながら弾を撃ってくる。数は少ないのでラク。	200
ステコサウレス	地上で首をふりながら弾を撃ってくる。集団でも出現する。	300
インセクトラバース	ツクシ。ただの木かと思ったら、こいつも弾を撃つのだ。	100
ゲゼ	沼から顔を出し、5方向に弾を撃つ。後方には弾を撃てない。	200
ドーラー	エリア3で出現する食虫植物。後方からも弾を撃ってくる。	200
ロープロッド	エダをのばして通り道を塞ぐ。無敵だから撃ってもムダ。	0
ホームビー	ハチの巣。中からビーがたくさん出現してくる。	500
サソリ	砂漠で現れる。歩きながら空中に弾を撃ってくる。	200
ハリー	画面下から現れ、3方向にトゲを撃って上に消えていく。	500
リングワーム	突然砂漠の中から現れ弾を撃ってからまたもぐる。	200
スカル	弾を出しながら墓場をうろつく、シャレコウベ。	200
キャタピラー	丸まって移動するダンゴムシ。止まると弾を撃ってくる。	300
ゲド	地上にとび出すとき火柱をはくカエル。小さいときに撃破だ。	200
バッカス	氷河に現れるライオン。動きは小さいが弾を撃つ。	300
ロックフェイス	氷の地面から突然顔を出しては、弾を撃ってくる。	300
コーリアンドッグ	魔宮で登場し、弾をはく置物。地上物だが空中弾で撃破可能。	500
フロー	アイテムを持っていることが多いツボ。やはり弾を撃つ。	200
デッドマスク	壁の装飾品のようだが、バラバラとたくさん弾をばらまく。	200
マウンテール	炎を飛ばすカメ。その甲らはかなり堅く、倒しにくい。	500
ガーデアン	アックス(斧)を投げつけては前方に歩いてくる兵士。	500
ブービートラップ	近づくと、左右からはさむヤリ。ボスの手前で連続して出現。	0

Dragon Spirit



ドラゴンスピリット完全攻略

ナムコ／5500円／12月16日発売

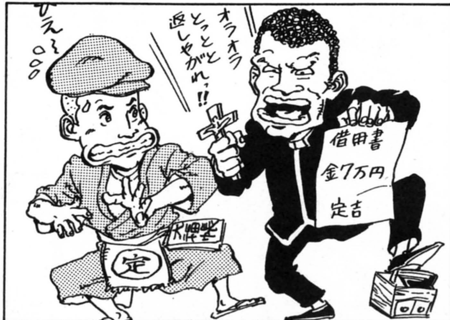
月刊PCエンジン1月号とじこみスペシャル

ニンジン倶楽部



月刊化のドサクサにまぎれて、読者コーナーを大拡大した！
ドン、ド〜ン（これ花火）。ページ数が増えて、ハガキが掲載されるチャンスも広がったぞ〜！

●東京都／松村茂
『♪都の西北、ワードナの森に〜〜…』
●東京都／ボロ君
『♪……ワースタ、ワースタ、ワースタ(ワセダのシャレよ)……』
──というわけで、私がバカ田大学出身の
●埼玉県／PCニン人
『荒井ダス（ダライアス）』
あ、違った……館長のイコイだす。読者からは、本誌の月刊化を喜ぶたくさんのハガキが届いた。館長はすこぶるうれピーである、が……
●長野県／AKIRA
『あんたんちローン』(ファンタジーゾーン)
ギョッ！　こんな㊗の時に、キミはどーしてわが家の事情を知っておるのだ⁉
●埼玉県／松田聖子（ペンネームだよ〜）
『サラ金7万・ひでーよ利子の訪問』
そしてさらに間髪を入れず、
●島根県／PC−TYPE
『ヤッチャン神父でしょう』
──とは、館長のか弱い胸にグサリと突きささる鋭いコピーである。おどかすなよなぁ〜。



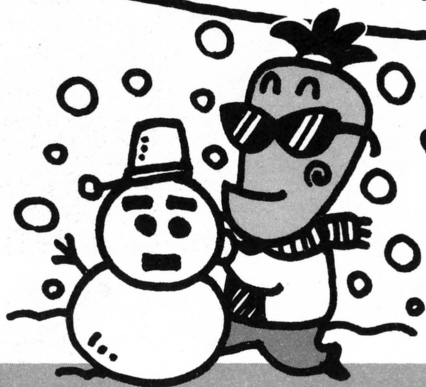
●大分県／浦末たかのり
『運がいいわ今日、地上屋』
オイオイ！　ちなみに館長は、地上げとサツマ揚げは嫌いである。
さて今月は、新作ゲームのコピーもたくさん届いておるぞ。
●長野県／浜光史
『すっぺい酢飲めやー』(スペースハリアー)
ガハハハ……くだらないなぁ〜。でも、じん



これでキミもコピーライターら!!

わり歯ぐきにしみるコピーである。
●群馬県／平方知之
『歯にいいんですかい？』
さっそく『はにぃ・いん・ざ・すかい』をコピーにしてくれたね。でも、酢は体にいいけど、歯には蚊とりマットがいいらしいぞ。だって、歯には（蚊には）金鳥マットです……。
●兵庫県／SAMAN
『はなじ〜(エナジー)』
館長は、自分のダジャレのあまりの見事さに鼻血ブ〜である。ところで、日本でも昔は鼻血を出す人が多かったらしい。TVアニメにもあるでしょ？　日本昔はなぢ（話）……。
ま、この話はなかったことにして、急ぎ先へ！
●愛知県／佐藤達之
『美人なんて……』
おぉ、『ビジランテ』初登場！美人なんて、しょせん容姿が美しいだけである。そして館長はしょせんダシャレがうまくて、足が長くて、顔がカッコイイだけである。"月刊PCエンジンの諸星くん" と呼んでもらっても過言ではない。と自負しているが、なんでモテないんだろ？
愛知県／丸有男爵
『めろん一個食う？』
うまい！　メロンは本当にうまい！　でも、どーして私はこうもモテないのだろう……。館長はいま、とってもメロンコリーである──。
●静岡県／小林隆史
『♪ピチピチ、ビクトリ、ランランラン！』
館長の気持ちとはうらはらに、陽気なコピーである。
●東京都／バズーカサックス
『肉の万世（ネクロマンサー）』
スタミナモリモリの傑作！……というか怪作である。館長はロースが好物。ロースようもなく好きなのである。
最後になったが、サリオのPC参入を讃えたコピーも来ておるぞ。
大阪府／すくと
『風とともにサリオ』
では、館長も木枯しとともに去ることにするぞ。ピュールルルルル〜。





『なんだよPC！　メガドライブって、PCエンジンよりすごそうだ。CDロムも出すそうだし、しかもPCエンジンのCDロム・システムより安く出すっていってるじゃないか！　NECさん、CDロムせめて3万円ぐらいにして欲しーっ！　もうだめだ、オレくじけちゃうかもしれないなァー』（京都府／藤原学）

CDロムの値段については、以前にも、編集部からNECに、ちょっと高いんじゃないかと意見を伝えたことはあるんだけどね。

とにかく、CDロム・システムの価格はついに59800円に決定した。どうもこの5万円にプラスされた9800円が、買い手をためらわせる微妙なところのようだ。P. 51の中本氏との対談にもあるように、CDロムに対する将来への期待をもこめた値段だとしたら――高いだろうか？　安いだろうか？

いずれにせよ、その将来は、これから発売されるCDロムのソフトしだいという面もある。そしてそのソフトには、ユーザーであるキミたちの意向が大きく影響するだろう。CDロムの将来、そしてまた、CDロム・システムについて迷いの多い読者のためにも、本誌では、キミたちの意見をPCエンジン界にドンドン反映させていくつもりだよ。

『セガのメガドライブとPCエンジンの比較を記事にしてほしい！　画面とか容量とか、とにかく詳しく、ね。名づけて"PCエンジンVSセガの新しい野郎！"なんてどう？』（広島県／黒い目玉）

メガドライブについては、「あの性能であの値段は安い」とか「いや、ソフトがまだハードの能力を生かしきっていない」……などいろいろな声が聞かれるけど、PCエンジンとの比較はぜひやらなくっちゃね。この企画は現在検討中だよ。

『ボクは"ワースタ"をやっていて気がついた。打者がアウトになると、とっても速く走ってベンチに帰って行くけど、そんなに足が速いんだったら、塁に出てからも速く走ってくれよな～！』（岐阜県／しげ）

こういうことって、身近にもよくあるよね。編集部のだよ～ん★えぐちなんて、夜帰る時はゴキブリのようにす早いのに、朝出てくる時はナメクジのように遅いんだぜ。そこで教訓。"やればできるけど、仕事や学校の勉強でがんばるのはやっぱりしんどい"――ね、キミも身に覚えがあるでしょ？

『みなさん聞いて下さい。ボクはひじょうに怒っています。それは、週刊少年ジャンプの"僕らはPCエンジンを買うべきなのか？"というコーナーで、PCソフトをメチャクチャにけなしているのです。"R-TYPEⅡ"が最悪だの"ワールドコート"のクエストモードが蛇足だなどと書いているのですよ！　てめーら何を考えてんだ!?　と言いたくなるような記事バッカリ。いま思い出してもムッとするぜっ！　だからジャンプでPCの記事を書くのは許せない！』（東京都／PC命）

キミの気持ちはよくわかる！　編集部でもあの記事を読んだけど、ちょっと的ハズレの評価も多かったようだ。まぁ、ジャンプの評者がそう思うならしょうがないけどね。そこで、ジャンプのゲーム記事はできるだけ読まずに、本誌のスタッフたちはマンガだけ熱心に愛読してるようですよ。

『PCエンジンをバカにしていた友達に"PCのソフトにエッチなソフトがあるぞ"と言ったら、次の日、その友達はさっそくPCエンジンを買っていた』（山口県／PCドラポン）

キミの友達の気持ちもよくわかる！　そーゆー気持ちってなかなか隠せないものだ。そして、そのエッチな気持ちって、人を思わぬ行動につき動かすパワーの源にもなるんだよね。

そういえば、こんなハガキも来ていたな。

『ガキんちょはPCエンジンを買うな！　理由は"すけべソフト"が出せなくなるんだぴょ～ん！　ファミコンでがまんしてなさい！　信濃毎日新聞によれば、"PCエンジンは大人向けに開発した。"とNECは言っていた。だからPCエンジンでもパソコンみたいに……って、ね、そうは思いませんか？』（長野県／内田温）

ウ～ン、こういうことを期待している読者は多いんじゃないかな？　どこかが開発を始めたという情報はまだ聞かないけど、ハッキリ言って、CDロムではその可能性があるんじゃないかと思う。編集部ではまだCDロムのゲームソフトしか見ていないけど、CDロムはそんな期待を充分に抱かせるソフトだといえる。そういう面からも、CDロムはあちこちの注目を集めているみたいだ。

もし"すけべソフト"の情報をつかんだら、もちろん本誌でも逃さず紹介するぞ！

『"PCエンジンスペシャル"Vol.2で、CDロムにはビデオ入力が必要と書いてあったので、貯金をはたいてビデオ入力のテレビを買ったのに、なんとVol.3では"これは誤りでした。おわびして、訂正いたします"などと書いてあった。ボクは思わずシェーしてしまいましたよ。でも編集部の人で、悪いと思ってる人はひとりもいないだろーなー……。いとかなし……』（福岡県／アサルト本田）

そんなことないぜ！　ボクなんかこんなに悪かったと思ってるよ。ホラ、こんなに……。頭を床にすりつけて、ズリズリ……だもんね。



PCエンジン界の井森美幸をさがせ!!

MISS PC小町 ベスト番付



わたし女のコに見える? 実はボクの小さいころでした。(兵庫県/ほっくん)



イエ〜イ! PC界のイケイケ娘よー!(京都府/大岡真由美)

『やい、このグリーティングカードを使えばフリーパスって本当だろうな。オレは泣きながらこれを切って送ったんだぞ!』(大分県/浦末たかのり)

ヘッヘヘ……フリーパスっていうのは、実はウソだよ〜。

『編集部のみなさん、土下座してあやまってもらおう! Vol.2のP14に"……この会社はパソコンでミュージック・ツールを作ってるだけあってBGMも……"とあるけど、この会社とは、ボクの母が勤めているビクターだ! 音楽産業だ!音楽で有名なのに、もしへボくてダサい音楽をやってたら、すぐに会社がつぶれてしまうじゃないか。母も怒ってたぞ!』(大阪府/すくと)

まさか、キミのお母さんはビクター専属の歌手じゃないだろうな!? お母さんにもヨロシクネ!

『ゲームについての紹介をあまりくわしくしてしまっては、つまらない!例えば、Vol.3の"ワールドコート"のえどまえの弱点をはっきり言ってしまったので、ボクにはつまらなくなってしまった。攻略法などは、もう少し遠回しにやってほしい』(福井県/吉田栄祐)

くわしい攻略法を載せて! という読者からの声も多いんだ。編集部としては、できるだけゲームのおもしろさをそこなわずに、攻略法を解説してるつもりだけど、吉田くんのような人は、攻略法を見ずに挑戦してみてはどうかな。それでもつい攻略法を見てしまうとしたら、それはきっと、教科書のアンチョコがあるとついついそれを見てしまう心理と同じかな?

『ボクはエビイチ先生の大、大ファンです。先生の作品には感動してしまいます。中でもボクは、Vol.3のウドンをくわえている先生が好きです。先生どうかボクを弟子にしてください』(神奈川県/大澤達馬)

弟子はとらない主義なのですが、キミには"寿カニイチ"の芸名をあげちゃいます(エビイチ)。

そんなピーシーなやつぁいねえよ! プロデーマー列伝

『オレの友達は、Huカードを裏返しにして本体に差しこんで"裏ゲームができるんだぜ"と言っていた』(東京都/前田太尊)

おいおい、裏ゲームなんてあるわけないじゃないか!Huカードを裏返して差しこむと、ゲームの画面が裏返しになるだけだぜっ!

『ボクの友人のS君は、ご飯のとき、Huカードを味付けノリの代わりにして食べている』(東京都/ユンケル皇帝液)

ウチでは、CDロムをバウムクーヘンの代わりにかじってるぜ!

『このまえ車でドライブしていると、赤信号になったので、止まると"ラッキーチャンス!カケをする、$10,000もらう……どっちにする?"と聞かれた』(広島県/はじけるK)

そういえば、オレがこのまえパリの町を車で走っていたら、突然、時間切れゲームオーバーになってしまったっけ。

『ボクの知り合いのオバサンは、ヒステリーランしている』(三重県/写楽)

いる、いる! こんなオバサン、町内に必ず3人はいるぜ!

『ワースタで場外ホームランを放った3日後、屋根の修理代として、15万円の請求書が、ボクのウチに届いた』(大阪市/どんきほおてIV)

パワーリーグなら車の修理代10万で済むぞ。

『ボクの魔境伝説は、やられるとオノが叫ぶ。"オーノー!!"』(鹿児島県/小田光夫)

それはきっと外国製のオノだな。

『一方、ボクの魔境伝説では、ゴーガンの尿からステロイド(筋肉増強剤)が検出されたため、今後2年間はゲームで使うことができない』(宮城県/小向英治)

オレの魔境伝説では、ジョイナーがニコニコしながら走りまわっていたぜ!



『オレはパワーリーグをやっていて、ライオネルズの"あきやま"がホームランを打ってホームベースに入る時、テレビを無理やり回転させる。これは楽しいぜ〜! みんなも、ぜひためそう!』(神奈川県/中山理)

オレは、ソウルオリンピックの体操競技の時、伸身の前方2回転横半ひねりを加えて、テレビを回してやったぜ。日本選手がメダルを取れたのは、オレのおかげだ!

『ボクは"天外魔境"を買って2週間たったが、今だにクリアーできないでいる』(茨城県/栗原規好)

ところで、オレはもうすでにクリアーして、パート2の"天外お経"というゲームを今やっているところだ。



『きのう、ボクは"あっぱれゲートボール"で遊びました。とってもおもしろかったぜ』(青森県/音道隆一)

コラ、おまえもウソをつくなよ! "あっぱれ"はまだ発売前だぞ。それはきっと、パワーリーグの連中が、ボールを転がしてバットで遊んでいたのを、カンちがいしたんじゃないのか!?

『ボクの家のワタルは、シンボルエリアからバトルエリアにワープする時、龍神丸が大きくなりすぎて、何台もテレビをこわす困ったやつです』(宮城県/後藤大輔)

いま思い出したが、きのう、突然ウチの玄関に入ってきて、"ヘン玉ください"なんて言ってた、おかしな小僧がいたっけな。

『友人の岡本勝(仮名)は"オレはジャグウ教だ! 今日のいけにえはどこだ――!?"と言って、女のコを追いかけまわしている』(滋賀県/くんち)

コラ、うんち!……あ、違った…くんち! 岡本くんはそんな人じゃありません!――というのは、オレが勝手に作ったデマだ、ガハハハハハ!

寿（コトブキ）エビイチ・コーナー

私の出番も多くなってしまいました…ホケケケ

おめでと〜ございま〜す

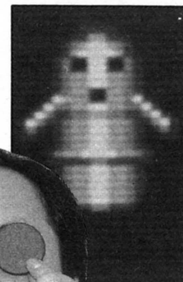
芸道ひとすじン十年。エビイチ先生は、今やニンジン倶楽部の目玉となった。だが先生は、いつまでも過去の芸にとどまってはいない。先生の目玉は、いつも明日を見つめている。ざん新かつ珍奇。今月もオール新作をご披露だ！

■ドム
千葉県／田島浩一



▼大好評・座ぶとんシリーズの第2弾！ エビイチ先生の芸は、お手軽さが身上。座ぶとん一枚あれば、先生は半日遊んでいられる。

■はにいくん



▼ビスケットを使った国宝級の至芸。このまま石棺にとじこめてしまいたい。

奈良県／藤ノ木金太

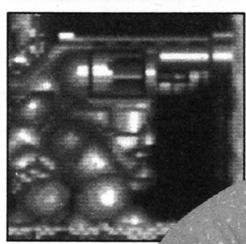
■まけろう 沖縄県／ハブマッチ



▼身近なものから意表をついた作品を次々に生みだすその驚くべき手さばきは、まさに芸の錬金術師！



■セカンド・ガン



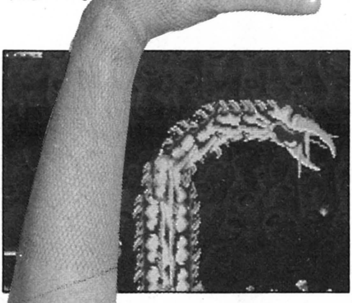


鳥取県／ユキちゃん

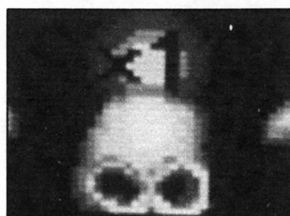
▼座ぶとんシリーズ第3弾。その勢いはとどまるところを知らない。

■ムーラ 山梨県／依田進一

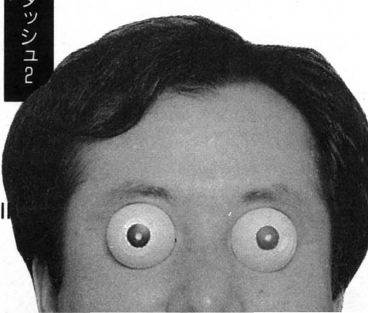
▼みかんのネット袋を腕にはめ、目玉にはピンポン玉を使った、珠玉のムーラ。腕のくねり具合に、芸道ン十年の歳月が感じられる——。



■ストッパー
栃木県／ダッシュ2



▼これは『エイリアンクラッシュ』の下画面に出る、ボールが落ちないように止めるやつ。先生の芸はアにしてホだが決して卑ではない。



『すいませ〜ん！ VOL.3の"憩のコピー館"で名前を書き忘れていたのはボクです！』（愛知県／西山寛之）

おっ、のっけから読者にあやまられてしまった！ よしよし、カンベンしてあげよう。当編集部は、他人のあやまちに対して——もちろん自分たちのあやまちに対しても、寛大だからね。

『VOL.3の付録"激烈技スペシャル"のR-TYPE IIのパスワード全部でたらめだぞ！ 正しいパスワード教えてくれ！』（福島県／片平健太郎）

いやぁ〜、カンベンね。で、正しいパスワードは、"1772"の数字だけ全て"1722"に変えてください。

ところで健太郎、キミのハガキのあて先は"誤字コーナー"になっていたぞ。正しくは"めんぼくない！コーナー"。ここでは誤字だけをあつかってるわけじゃないぞ。自慢じゃないが、記事の内容や写真だってまちがえてることが多いのだ。コーナー名をまちがえるなよ！

ホラ、さっそく指摘がきた。

めんぼくない！

PCエンジンスペシャル第3号のおわびコーナー



『P25の"スペハリ"の記事で、ステージ9の所に"ステージ3と同様……"と書いてあったけど、"ステージ4と同様……"のまちがいです。また、同ページのステージ10の所に載っている"敵は多いし……"と書いてある写真は、ステージ8の写真ではないんですか？』（静岡県／完璧な人間などいません）

めんぼくない！ みんな、キミの言う通りだ。しかも、キミ自身の住所と名前も書き忘れてるぞ！ 全くペンネーム通りだね。

『P74の当選者発表で、⑥はR-TYPE IIのはずなのに、パワーリーグになっていた』（神奈川県／河野恭司）

『P81の下に、P88からワタルの攻略法が始まるって書いてあったけど、ホントはP90から始まっていたぞ！』（岩手県／CDロム）

み〜んなまとめて、ゴメンチャイ！

本格 お国自慢戦略シミュレーション

信長のゴボウ 全国版

●おい東京モン！　おまえたちはオレたちにくらべて楽をしすぎている！　オレたちの兵庫では、学校へ行くにも歩いて10日がかり。とうぜん、〝六甲のおいしい水〟を飲みながら行くんだ。(兵庫県／五木ひろしの友)

なにが自慢だかよくわからんが、荒らくれどもが攻めてきたようだ。ややっ、九州からも軍勢が押しよせてきたぞ！

●東京がなんぼのもんじゃい！　博多でな、戦国シミュレーション・ゲームをやると、特産物は米じゃなくて〝めんたい〟なんだぜい！

(福岡県／星野圭)

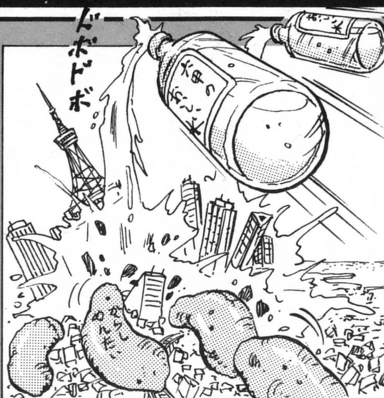
さぁ〜、どーする東京!?

●ハハハハハ！　東京の杉並だ！　平凡で自慢することがない！

(東京都／辻武男)

こりゃ情けない。杉並区在住の本誌編集員もなげいておるぞ！　東京はこのまま一敗地にまみれてしまうのか!?

●やっぱり神奈川！　景品(京浜)



工業地帯だぞ。なにしろ、いろんな雑誌の景品を作ってるんだ。ヘン、大阪ではこんなマネできんやろ？

(神奈川県／次のネタを考える人)

おぉ、神奈川は地元の工業力にものをいわせて攻めてきたぞ！

●ぼくたちの山形県には、〝おニャンコくらぶって知ってますか？〟って聞かれて、〝いや〜、まだ食べたことがないです〟って答えたおばさんがいるんだ。これを聞いて、ぼくも恥ずかしかった〜。これマジだぜ！

(山形県／斎藤君)

ウム、実話だけにこいつぁ強力だ！

●ここだけの話だが、静岡の富士山に登るには、宇宙服が必要だぜ。このまえも頂上を歩いていて、月に頭をぶつけちまったぜ。(静岡県／宮沢英利)

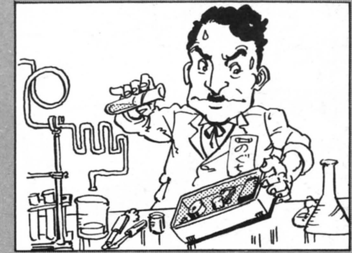
●青森県には世界一という名のリンゴがあり、ボクは毎日それでサッカーをしている。(青森県／音道隆一)

●NATTOの本拠地・茨城県の水戸市だ。ここではプラモの接着剤のかわりに、納豆を使うんだぞ！　まいったか、関西地方！

(茨城県／三の丸乙)

●福島県出身の野口ビデオ（英世）博士が、実はビデオを発明したことは、だれも知るまい。

(福島県／朝倉しで夫)



ただいま改装中！

ビューティフル ほりい ディ



▲東京都／その先は…

これまでのストーリーは、ほんの序章にすぎなかった。つまり、デモ画面てなものだね。月刊化を記念して、次号から新しく本格的なストーリーを始めたい。そのためには、まず第一話、物語の始まりから、キミたちに募集するぞ！

ただし、応募は400字詰原稿用紙で1枚。それより短くも長くもなく、ちょうど1枚におさめてくれると、うれしい。キミたちの文章をそのまま掲載しちゃうよ。

物語の第一話が始まったら、これまで通り話の続きは毎回、連作にするぞ！

新装オープン！

スクリーン・アドベンチャー 次の一手

写真を使ったアドベンチャー・ゲームだ。今月の課題は、マイケル・ジャクソン主演の映画『ムーン・ウォーカー』の1シーン。

さて彼らは何を追って、どこへ行こうとしているのか？　これを映画のストーリーとは全く関係なく、勝手に考えちゃってもらいたい。その理由もいろいろこじつけてくれるとありがてぇぞ。ダジャレ、とんち…なんでもOK。おもしろいのはドンドン載せちゃう！

今月の課題



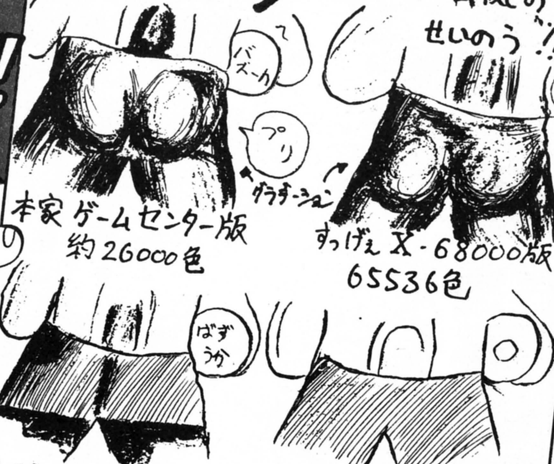
近日開店 朝まで激論かい!?

毎回決まったテーマについて、キミたちのいろんな意見をハガキで募集し、大討論を開くぞ。今月のテーマは──。〝ワールドコート〟のクエストモードで、ローランの町に行くと自分のキャラを性転換させることができるけど、さてキミは、男の子、女の子どっちでプレイしたい？　その理由は？



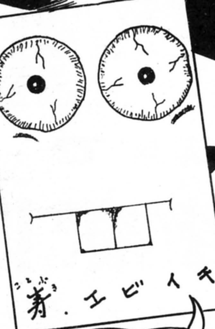
PCエンジンMAN(マン)の うがーっはっはっは 怪力(かいりき)イラストコーナー!

構成・絵
うおりゃー大橋



読者(どくしゃ)の諸君(しょくん)!あけましておめでとう!
今回(こんかい)からこのイラストコーナーも月(つき)に一回(かい)となったわけだが、
それだけ掲載(けいさい)のチャンスが増(ふ)えたというワケだ!

どしどし
力作(りきさく)を送(おく)ってくれ!



愛知県佐藤真人…人気一番(にんきいちばん)寿エビイチ!!ハガキを顔(かお)のリンカクにしたとこがいいね!

今月(こんげつ)の最優秀作品(さいゆうしゅうさくひん)はコレ!!

静岡県杉村功一の力作(りきさく)だ!
スペハリのおしりに注目(ちゅうもく)して、絵(え)でレポートするとは…
すばらしいアイディア!!編集部(へんしゅうぶ)も大(おお)ワライ!
だが、おしむらくは男(おとこ)のケツだってこと…。
ワガハイ、女(おんな)のおしりのほうがいいぞーい!



▲(千葉・たこいち)

ワガハイの筋肉(きんにく)はドーピングによるものではないゾ!

ひどいんじゃないの一?



▲(神奈川・中山理)



▶岐阜・盆栽屋

ナガスさんの駄(だ)ジャレよりはつかれなくていいよ

バリ島としだ



▲(埼玉・松田聖子)

そのとおり!!ワガハイの顔(かお)はROM(ロム)・カードみたいに交換(こうかん)できるのだ!たとえば…こうだ

ガチャ

島根県・PC・TYPE(ピーシイ・タイプ)…定吉七番(さだきちセブン)とウルトラセブンをひっかけたわけやね
素朴(そぼく)なダジャレだが定吉(さだきち)の顔(かお)がマヌケでわらえるぞい!

うまいイラストよりもアイディアのきいた力作(りきさく)怪力作(かいりきさく)を送(おく)ってくれ!

イラスト版 PC小町 ベスト番付

結婚紹介所じゃないからね、気に入ったコがいても、紹介はできないヨ。



◀愛知県／すぴすぴ



◀静岡県／九尾の白狐



◀大阪府／アドル



◀宮城県／グーチョキパー



◀東京都／音無響子



▼新潟県／長谷川明



◀大阪府／こむろのよめ



◀山口県／岩瀬浩規



◀東京都／よこしま



『定吉トトカルチョ』カンのいいやつ発表!

全体に正解率は低かったんやけど、なんと19問正解が3人もおったとはこれには定吉どんもギョウテンや!



ゲームソフト（5名）

群馬県	野口知聖	（18問正解）
埼玉県	松本史博	（19 〃 ）
神奈川県	山口明弘	（18 〃 ）
長野県	関盛高	（19 〃 ）
〃	小関光浩	（19 〃 ）

定吉セット（20名）

北海道	稲田ケイ子	（16問正解）
〃	稲田なつみ	（17 〃 ）
宮城県	星和騎	（17 〃 ）
山梨県	大久保一美	（16 〃 ）
埼玉県	佐藤文一	（16 〃 ）
東京都	伊藤憲作	（18 〃 ）
東京都	田口師永	（17 〃 ）
〃	塚田雄仁	（17 〃 ）
〃	笠原一晃	（17 〃 ）
〃	雨谷茂之	（17 〃 ）
長野県	横川和宏	（18 〃 ）
〃	沢口成人	（18 〃 ）
愛知県	田内伸幸	（17 〃 ）
〃	田中彰	（16 〃 ）
京都府	能登育子	（17 〃 ）
三重県	佐藤俊司	（16 〃 ）
大阪府	丹下和也	（16 〃 ）
愛媛県	安葉誠一	（16 〃 ）
福岡県	福田正也	（17 〃 ）
〃	小峠誠二	（17 〃 ）

VOL.3 ビッグプレゼント当選者発表!

①PCソフト、R-TYPE I（5名）

埼玉県	鈴木秀昭
静岡県	福室英治
広島県	宮本博史
山口県	佐々木紀彦
鹿児島県	林亮太郎

②PCソフト、R-TYPE II（5名）

青森県	須藤健一
東京都	佐々木貴弘
奈良県	木村豊
兵庫県	松尾嘉泰
福岡県	田中吉弘

③PCソフト、パワーリーグ（5名）

北海道	飛内真太郎
山形県	大川文則
茨城県	請川武史
千葉県	松岡鉄兵
東京都	真野和幸

④PCソフト、ワタル（5名）

岩手県	稲藤秀義
新潟県	高野滴
岐阜県	仲田将之
静岡県	小長井健太郎
大分県	瀬口秀則

⑤PCソフト、定吉七番（5名）

秋田県	近藤雅也
福島県	菊地弘
群馬県	末武俊之
愛媛県	三好滋
佐賀県	宮原弘明

⑥PCソフト、ワールドコート（3名）

宮城県	児玉裕則
富山県	小林幸雄
高知県	明神篤史

⑦PCソフト、ドラスピ（3名）

愛知県	池田智之
和歌山県	赤土宗平
香川県	大美良輔

⑧PCソフト、ガイアの紋章（5名）

北海道	真柄弘太郎
埼玉県	金子強
東京都	仲西徳泰
兵庫県	小林慎弥
熊本県	鐘江竜也

⑨PCエンジンテーマ曲CD（5名）

栃木県	橋壁道雄
東京都	大窪純太
富山県	姫野太郎
徳島県	浜渕忠昭
福岡県	原口英輝



⑩ジョイタップ（50名）

北海道	薊川直人	石川県	室田貴史
〃	市原秀樹	福井県	伊部直人
青森県	相馬正典	岐阜県	石原正仁
秋田県	赤坂美和	〃	森島健司
福島県	阿部真一	長野県	平野賀一
栃木県	今野孝利	静岡県	望月良昭
群馬県	角田誠	愛知県	氏師博
茨城県	金沢誠	〃	内尾元生
埼玉県	福島幸司	滋賀県	山名義則
千葉県	佐藤香実	京都府	木崎浩二
東京都	相木秀明	三重県	新敷一隆
〃	条田潤也	〃	山口好人
〃	石黒美香	和歌山県	南英郎
神奈川県	金丸貴亮	大阪府	藤田雅也
〃	石田直勧	岡山県	片岡秀文
山梨県	橋徳行	広島県	下田宏昭
新潟県	高橋康秋	鳥取県	仲山直樹
〃	加藤聖	〃	吉塚充
石川県	和田薇	島根県	鳥谷聡
山口県	湯原義紀	長崎県	中道信幸
香川県	空澤直洋	熊本県	河島隆浩
〃	三木孝一郎	大分県	長野秀史
高知県	松田博	宮崎県	木村孔二
徳島県	藪原唯行	鹿児島県	大迫和哉
福岡県	河野誠	沖縄県	屋良紀樹

⑪ターボスティック（10名）

岩手県	似内靖夫	大阪府	秋田修作
山形県	丹文男	〃	岩谷明
宮城県	森伸也	兵庫県	松本浩二
千葉県	田口幸一	長崎県	山口泰彦
愛知県	大沢英樹	沖縄県	具志幸治

⑫PCオリジナルグッズ（50名）

北海道	沢口忍	山梨県	中込秀平
青森県	松浦賢	新潟県	矢嶋勇一郎
山形県	小林大輔	石川県	土田大翼
宮城県	赤間鉄宏	長野県	高田好康
栃木県	石田浩幸	愛知県	伊藤彰洋
群馬県	清水正幸	〃	玄番潤
〃	白石豊	〃	佐藤宣和
埼玉県	井上剛	滋賀県	絹川智広
〃	小林孝弘	京都府	近藤亮
千葉県	山本信幸	大阪府	吉村一志
〃	岩瀬弘幸	〃	山川竜史
東京都	山口裕子	〃	田中和也
〃	鈴木篤史	〃	佐野智哉
〃	江坂裕	〃	金田浩二
〃	佐藤義雄	〃	森塚敦
神奈川県	岩渕正雄	兵庫県	中山善之
〃	溝呂木信夫	〃	守山順一
〃	金子光弘	岡山県	成田裕信
鳥取県	高島幸一郎	佐賀県	岡本泰彦
高知県	市川孝雄	〃	大井博文
〃	浜口倫一	熊本県	田口善信
愛媛県	井出潤也	鹿児島県	野元直樹
福岡県	松尾賢一	〃	中園和聡
〃	川崎達暢	埼玉県	加藤勝美
東京都	木村直宣	大阪府	加藤大和

⑬藤谷美紀サイン入りシングル（10名）

北海道	鎌田貢治	神奈川県	加藤一雄
茨城県	河田明人	静岡県	梅田久弥
千葉県	木下昭雄	兵庫県	大西晃睦
東京都	武智正明	愛媛県	菅龍矢
神奈川県	栗田治	鹿児島県	上村聡

⑭トラベルセット（5名）

秋田県	片倉辰美	神奈川県	宗像竜太郎
福島県	殖栗雅光	〃	林隆敏
埼玉県	生田浩一		



Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜい!!



PCエンジンに関する貴重グッズが当たるぞっ!! おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 『月刊PCエンジン』1月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①CD・ROM²システム緊急特集 ②CD-ROM最新ソフト情報 ③天外魔境制作特報 ④Son Son II ⑤ビジランテ ⑥はにいいん・ざ・すかい ⑦ダンジョン・エクスプローラー ⑧YAKSA神武伝承 ⑨ネクタリス ⑩定吉七番てなもんや道中記 ⑪PCエンジンPLUS ⑫ドラゴンスピリット完全攻略 ⑬ニンジン倶楽部 ⑭S.R.T ⑮プリンセス・カフェ（小沢なつき） ⑯遊楽専業団 ⑰激烈技SPECIAL ⑱ファジーな昼下り ⑲最新ゲームスペシャルPart 2 ⑳特別付録・CD・ROM²システムテクニカルハンドブック

2 『月刊PCエンジン』で特集してほしいゲーム名は何ですか。あなたの希望するものを書いてください。

3 あなたは、『PCエンジンスペシャル』№3を買いましたか。買った人はⒶ、買わなかった人はⒷ、売っているのを知らなかった人はⒸの記号で答えてください。

●ゲームについて

4 あなたが、ゲームでやってみたいと思っているスポーツは何ですか。次のなかから番号で答えてください。（3つ以内）

①野球 ②ゴルフ ③プロレス ④サッカー ⑤テニス ⑥バスケットボール ⑦バレーボール ⑧陸上競技 ⑨体操 ⑩カーレース ⑪水泳 ⑫ボクシング ⑬柔道 ⑭剣道 ⑮スキー ⑯ローラースケート ⑰バドミントン ⑱その他

5 あなたは、一週間のうち何日ぐらいゲームセンターに行きますか。次のなかから番号で答えてください。

①ほとんど毎日 ②4～5日 ③2～3日 ④1日 ⑤ほとんど行かない

●その他

6 最近、あなたが熱中しているアーケードゲームがあれば書いてください。（2つ以内）

7 あなたは、パソコンを持っていますか。持っている人はⒶ、持っていない人はⒷ、これから買う予定の人はⒸ、買うつもりのない人はⒹの記号で答えて下さい。

8 7の質問でⒶと答えた人に質問します。パソコンの機種名は何ですか。

9 7の質問でⒶと答えた人に質問します。パソコンをどのように使っていますか。次のなかから番号で答えてください。（3つ以内）

①ゲーム ②グラフィック作成 ③ワープロ ④図形・表計算 ⑤パソコン通信 ⑥パケット通信 ⑦ゲームプログラミング ⑧仕事や学校の課題のデータ処理 ⑨その他

10 あなたは、プロレスをTVで観戦しますか。必ず観る人はⒶ、ときどき観る人はⒷ、ほとんど観ない人はⒸの記号で答えてください。

11 10の質問でⒶかⒷと答えた人に質問します。好きなプロレスラーの名前を書いてください。（2名以内）

12 あなたは、CD・ROM²システムを買いますか。すぐ買うつもりの人はⒶ、買うつもりがない人はⒷ、お金が貯まれば買うという人はⒸ、まだ決めていないという人はⒹの記号で答えてください。

13 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

14 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤ファミコンチャンピオン ⑥ハイスコア ⑦Beep ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で200名に、81ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に40円切手をはって、出してください。

しめきりは12月24日消印有効。当選者の発表は、1月30日発売の『月刊PCエンジン』3月号です。

★どんどん応募してね！



月刊PCエンジン

創刊記念 BIG PRESENT

なんと合計200名に当たる！

ハドソン提供 PCエンジンソフト 各5名

ハドソンから発売中の人気PCエンジンソフトをプレゼントしちゃうぞ。シューティング・スポーツ・アクション、ほっかほかの定吉七番、ゲートボールも登場。これらの10種の中からキミのほしいソフトを1本選ぼう！

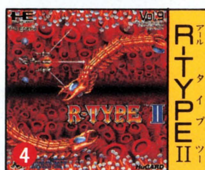

1 パワーリーグ


3 R-TYPE I


6 魔神英雄伝ワタル


9 カトちゃんケンちゃん


2 ビクトリーラン


4 R-TYPE II


7 上海


10 ゲートボール

5 定吉七番

8 ネクロマンサー

ナムコ提供 PCエンジンソフト ドラスピ5名 他を各3名に

ナムコからは、PCエンジンソフトを4種類プレゼントだ。特にドラスピは5名だぜ。イェーィ!!


11 ワールドコート


13 ドラゴンスピリット


12 ワールドスタジアム


14 ギャラガ'88

NCS提供

本格シミュレーションソフトに特製カードホルダーを加えてのプレゼントはNCSより。


15 ガイアの紋章 3名


16 カードホルダー10名

NECアベニュー提供

NECグッズとファンタジーゾーンをドーンといくぜ。


17 ファンタジーゾーン 3名


18 ◀トレーナー 1名

19 カードケース 5名

ナグザット提供


20 エイリアンクラッシュ 5名

ホラー感覚のピンボールソフト、その気味悪い快感を味わってくれ！

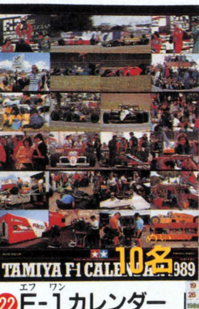
ビクター音産提供


21 魔境伝説 5名

こっちは本格アクションソフト。ビシビシ敵をやっつけちゃおう！

タミヤ提供

タミヤから2種類のカレンダーをプレゼントしてくれたぞ。やったーっ!!


22 F-1カレンダー 10名


23 ミニ四駆カレンダー 10名


25 ジョイタップ(3人用) 24名

24 PCエンジン特製文具セット 50名


26 小沢なつきちゃんのサイン入り色紙 10名



78ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜ！応募のきまりを読んでね

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

1989.3

君のテンカウントは聞こえるか!?



「ナグザットソフト」からハイパーリアルなソフトウェアが登場します。

naxat soft

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO TEL.03-839-0080

SPECIAL RESCUE TEAM

PCエンジン 特別救助隊



今月の救助作戦

スペースハリアー

●月刊化にますます張りきる救助隊。今月は期待の"スペハリ"攻略法を大特集。他にも知って得する情報が満載だ!!

魔神英雄伝ワタル
ガイアの紋章
邪聖剣ネクロマンサー
その他









ころばぬ先のSRT ムズカシゲームの攻略法はPCゴリラにオ・マ・カ・セ!!

PART・1

シューティング編

早くも教える全ステージ攻略法

スペハリ発売直前





スペースハリアー

NECアベニュー／12月9日発売／6700円

やたっ!! 待望の『スペハリ』が、ついに移植完了。その出来ばえに興奮してしまった当編集部は、発売前にもかかわらず全面攻略法に挑戦した。

言わずと知れた3－D体感シューティング『スペースハリアー』。3年前、ゲーセンファンのキミを熱狂させた、超ヒット作品だ。その『スペハリ』PCエンジンバージョンが、ついに完成したっ!!

もちろん、移植モノには定評のあるPCエンジンのこと。ビジュアル、サウンド、スクロール速度とも、ほぼ完璧に再現されている。(さすがに体感ってわけにはいかないからね。念のため)

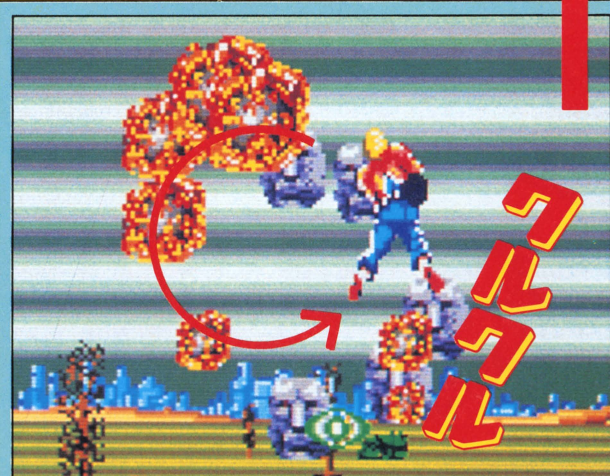
とにかく、本物と呼べる『スペハリ』と、自宅で再会できるわけだ。早速、完全攻略法を伝授するから、あの時ゲーセンで燃えたキミも、初めて出会うっていうキミも、この超速バトルの世界にチャレンジしてくれ!!



スペハリ3 1

反射神経がたよりのスペハリ。だが、生き残るための秘密技もいくつかある。紹介するぜ!!

必殺!!ローリングショット



▲一か所にいると絶対に死ぬ。たえず位置を移動させるのが基本だ。



▶ローリーズなど、ボスキャラとの一騎打ちにもこのテクが効くぜっ!!

ハリアーめがけて放たれる敵弾。これは、常識を超えたスピードで飛んでくる。特に中盤以降のステージでは、いちいち確認しながらよける暇などないのだ。そこで、このローリングショット。一定の半径で円を描くように撃てば、安全に、しかも効果的に敵を撃破できるぞ。矢つぎばやに大量の敵が出現する場所では、絶対使いたいテクだ。



大秘技はこれだっ‼

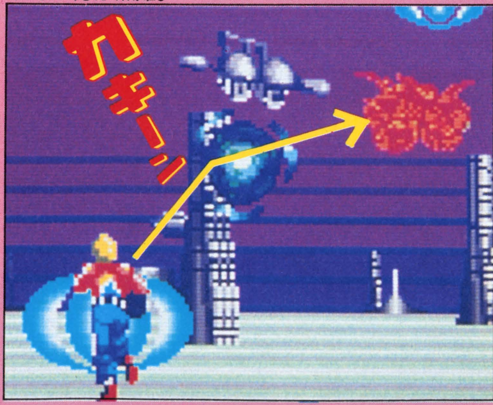
2 激烈‼反射撃破ショット!

続いては壊れない障害物を使った荒技。偶然性の強い技だが、決まると嬉しいぜ。

破壊できない障害物と敵大軍のWパンチ。スペハリの難所は、ほとんどこのパターン。敵に気をとられ無理な移動をすれば、たちまち柱に激突だ！ こういう時は慌てず騒がず、柱めがけて撃ち込もう。無論、柱は無傷。だが、狙いは反射弾で敵を撃ち落とすことだ。

ただし、成功させるには微妙な反射角の調整が必要。絶体絶命の時以外は使わない方が無難。



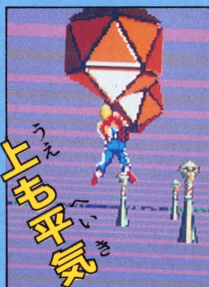


◀上の6種の柱は、バルカン砲をはね返す。この柱を逆利用するのが反射ショットだ!

3 超速面セーフティクリア

無敵キャラ・ビンズビーンが、かっ飛んでくる超高速ステーションもこれで安心‼

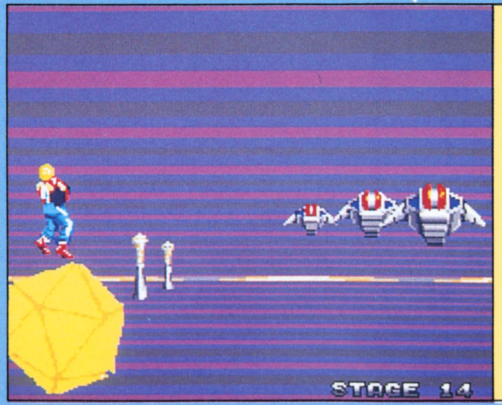
4、9、14の各ステージは超速面。他よりスクロールが速いのだ。しかも柱が多く、無敵キャラが上下からかっ飛んでくる。より素速い方向キーの切り返しが要求される面なのだ。が、下の写真に注目。安全にクリアできる位置があったのだ‼



◀この高さをキープ!! 上のビンズビーンはすり抜けたぞ。



◀同じ高さで、下を通るビンズビーンもクリアできるぞ!!



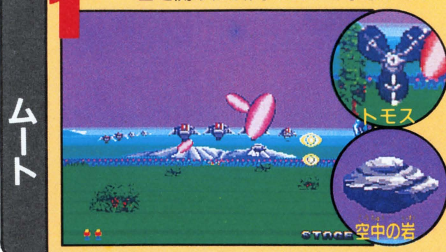
◀後は柱と敵キャラに気を配り、左右の切り返しだけに専念すればいいわけ。

ONE POINT アドバイス付

超速18ステージ

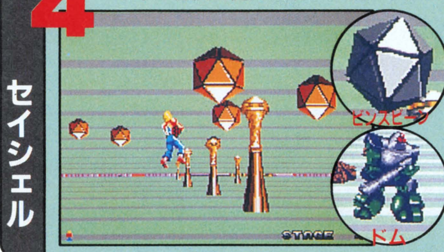
STAGE 1 ムート

障害物も敵もまばらな楽勝ステージ。2度にわたって出現するトモスは、口を開けた瞬間を狙って撃破しろ。



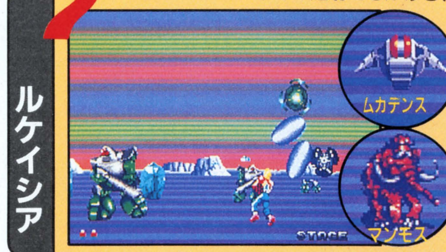
STAGE 4 セイシェル

最初の超速ステージ。ドームタワーとビンズビーンに悩まされるけど、3の秘技を使えば楽にクリアできる。



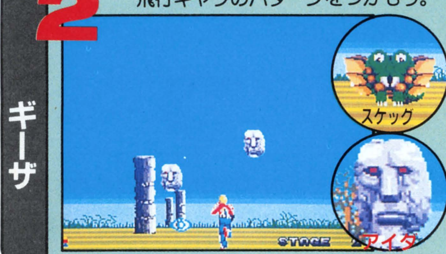
STAGE 7 ルケイシア

数珠つなぎに突っ込んでくるドムの団体さんがクセ者。出現と同時に倒せるよう、早めの連射を心がけろ。



STAGE 2 ギーザ

破壊できないインカ柱とナナメから突っ込んでくるスケッグが邪魔。飛行キャラのパターンをつかもう。



STAGE 5 ボーナス面



敵キャラが登場しない、点稼ぎのためのボーナス面。ユーライアドラゴンに乗って、障害物をガンガンつぶしていこう。

STAGE 8 アイダ

前半のアイダの集団と後半のインカ柱が難所。秘技1を心がけて、常に動いていないと生き残れないぜ。



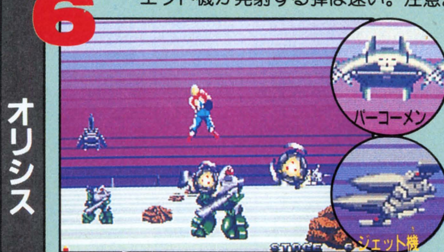
STAGE 3 アマー

障害物のまつたけは、上にすり抜けられないのでちょいやっかい。あと、カナリーの炎には注意が必要だ。



STAGE 6 オリシス

この辺のステージから、だんだん難しくなってくる。特に、ドムやジェット機が発射する弾は速い。注意。



STAGE 9 レビ

ステージ4に似た超速面。ただし、スクロールははるかに速いぜ。後半、青ドムの突っ込みにも気をつけよう。



オールBOSSキャラ 完全撃破法

『スペハリ』には、合計15種のボスキャラが登場する。確かに強敵だが、弱点とちょっとしたコツを覚えちゃえば、意外と簡単に撃破できるぞ。

STAGE 1 スケイラ



こいつの弱点は頭。ひたすらここに、攻撃を集中させよう。ただし、スケイラが手前に向かってくる時は逃げていた方が無難。敵弾が死角になって、やられる可能性が強いのだ。

STAGE 2 バーバリアン



本体の周囲を守る数匹のアイダが炎をまき散らしながら攻撃してくる。だが、本体のバーバリアンさえ落とせば、アイダは自然消滅するぜ。画面中央で連射すれば一瞬で撃破だ!!

STAGE 3 ゴダーニ



ふた首ドラゴン・ゴダーニは、左右からの炎攻撃が得意技。どちらか一方の首を集中攻撃し、敵の火力を半減させてしまおう。片首になった後は楽勝だぜ。

完全公開!

全18ステージにおよぶ"スペハリ"ワールドを一挙に公開するぜ!! 各攻略ポイントも同時に紹介だ！



STAGE 10 ミニア

イヤな障害物、まつたけがやたら多い。敵の出現パターンを覚えて早めにたたき、障害よけに専念したい。



STAGE 13 ドュレイル

後半、ドームタワーが連立する場所で赤ドムが高速弾を撃ってくる。タワーに気を配り、秘技1で撃破だ。



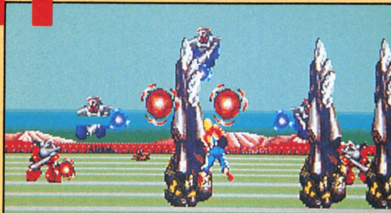
STAGE 16 ナチュラ

住居タワーと各種ドムの複合攻撃にかなり手こずる。遠距離からの赤ドムの攻撃には、常に気を配ろう。



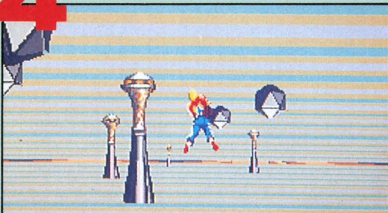
STAGE 11 パームス

ドムまたドムのステージ。黒ドムは連続攻撃、青は素速い動き、赤は弾が速いのが特徴。覚えとこう。



STAGE 14 アシュート

4、9面を上回る最超速ステージ。秘技3を使い、後方から出現するムカデンスを早めに落とすのがコツ。



STAGE 17 ナーク

全ステージ中で最難関がここ。アイダ、ビンズビーン、赤ドムといったイヤな敵が、続々と出現するのだ。



STAGE 12 ボーナス面



5ステージと同様のボーナス面。ユーライアのコントロールが意外と難しい。方向キーの素速い切り返しが要求されるのだ。

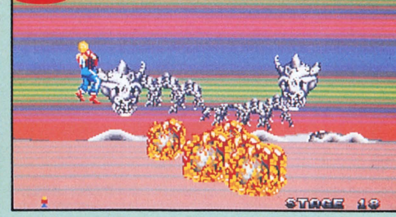
STAGE 15 ビセル

障害物の数が異常に多い。敵を倒すより、障害物をよける方が大事。秘技2が決まると嬉しいんだけどね。



STAGE 18 アブシンベル

最終ステージ。次々とボスキャラが襲ってくる。だが、17ステージまでクリアしたキミなら楽勝のはず。

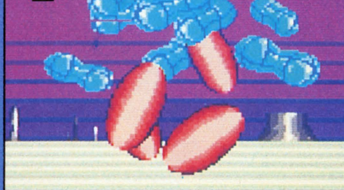


STAGE 4 ドム



グリーンのドム6機が、このステージのボス。だが、しょせんはザコキャラの集まり。画面下半分でローリングショットを使えば、簡単に全滅させられるのだ！

STAGE 6 ローリーズ



青いピーナッツのようなローリーズ。大量の弾を一度に発射してくるが、ハリアーをグリグリ回転させていれば、一発も食らうことはない。ローリングショットで楽々撃破だ!!

STAGE 7 四面体



ローリーズと似たパターンで攻撃してくるが、こいつは口が開いた時しか倒せない。右回りに口を開く特性があるので、こっちは左方向に回転しつつ連射すべし！

STAGE 8 シュラ



デカイ顔した岩石、シュラ。周囲の岩で身を守り、自分は安全なところから炎を吐くというズルイ奴。まずは岩を破壊し、本体をむき出しにしてから攻撃だ。

超難関地獄ステージ

10ステージ以降は、息つく暇もないこのゲーム。その中でも特に難関!!

STAGE 14 アシュート

最速のスクロール速度を誇る"アシュート"。ここの難関はムカデンス、タワー、ビンズビーンが複合で襲ってくる場所。ムカデンスの出現パターンを覚え、早めに倒すのが最良策だ。



クリア直前、左右から6匹のムカデンスが出現し、大量の弾をバラまくのだ。



お次は左から3匹。弾、タワー、ビンズビーンを同時にかわすのは至難の技だ。



続いて右からもう3匹。早く落とさないと、後で敵弾に苦しむことになるぜ。



上下のビンズビーンが通過後、右手前から左旋回で、ムカデンスが3匹出現。

START

STAGE 16 ナチュラ

4種類のドムが、後から後からわいて出てくる。"ナチュラ"。接近してきたドムに気をとられ過ぎると、赤ドムの遠距離射撃を食う。赤ドムの出現地点は、必ず頭にたたき込もう!



終盤、最後の黒ドムが現れたら要注意。この後、赤ドムが団体攻撃をかけてくる。



黒ドムの3重攻撃はおとり。後方にいる赤ドムの遠距離攻撃の方が恐いのだ。



タワーに隠れるようにして接近する緑ドム。無理せず、やり過ごしてもいいぞ。



序盤の難所。青ドムが前後から同時出現する。前方、後方の順につぶせ!

START

STAGE 9 ドム



9ステージのボスは青ドム。ただし、こいつはバリアで守られているのだ。時々、一瞬だけバリアをはずすので、その瞬間をたたくしかない。はずすパターンさえ覚えれば楽勝。

STAGE 10 トモス



集団で出現するトモスがボス。例によって口を閉じている間は無敵だ。四面体同様、やたらと弾をバラまくが、ローリングショットなら安全に確実に倒せるはず。

STAGE 11 サルペドン



ゴダーニが骨になったのがこいつ、サルペドンだ。だが、炎攻撃が素速くなった以外は、大きな変化がない。こいつも片方ずつ頭を破壊してやれば、そんなに苦戦することはないぜ。

STAGE 13 オクトパス



8体に分裂する巨大キャラ、オクトパス。こいつは回転しながら弾を発射してくる。こっちも円運動のローリングショットを使うと危険かも。四角を描くように移動した方がいい。

を突破せよ!

と本誌ゲーマーをうならせたステージの攻略法を教えるぜ！



▼最後の敵、バルダを倒した。やったぜ!! 全面完全クリアだ!!

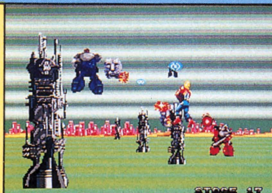
これで全面クリアだっ！

STAGE 17 ナーク

最難関ステージ〝ナーク〟は、攻撃パターンの違う敵キャラが複合で出現する。だから、上下左右と複雑なキー操作が必要なのだ。キミの反射神経の限界にチャレンジしてくれ!!



アイダの後方から赤ドムが…。赤ドムは、できれば最優先でたたきたい。



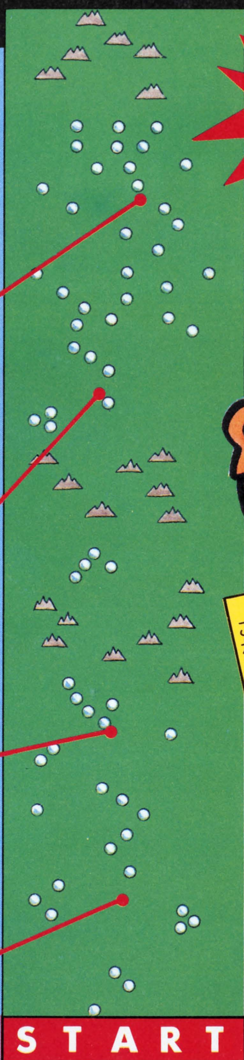
青、赤ドム、アイダ、タワーと、地獄のような複合攻撃が待ちうけている。



青ドムの背後のタワーが恐い。この辺になると、障害物の間隔がせまいのだ。



上下からピンズビーン。中央にアイダの集団。左右の動きでアイダを撃破だ!!





TOP 11898050 SCORE 11898050

CONGRATULATIONS YOU WIN

THE END

▲戦い終わったキミを、ユーライアが迎えてくれるぞ。これで、感動のエンディングはキミのものだっ!!

STAGE 14 バーバリアン



2度目の登場のバーバリアン。護衛がルーパーに代わっている。こいつは前進後退を繰り返し、退いた時に弾を発射してくるのだ。だから、前進してきた時に連射すればOK。

STAGE 15 バルダ



ガイコツドラゴンのバルダも弱点は頭。ただし、接近してくる時は激しく炎で攻撃してくるので、この間は逃げまわる方が安全。一番手前に来た時と反転した時が狙い目だ。

STAGE 16 スタンレイ



ここのボス、スタンレイはドムを大量に吐き出す無敵キャラ。一定時間が過ぎると、勝手に退却してくれる。ドムと戦っている間、タワーにぶつからないように気をつけて！

STAGE 17 ウイウイジャンボ



左右にコマイヌを引き連れたウイウイジャンボ。コマイヌは炎を吐いて、健気に御主人様を守っている。こいつは無視して、本体に連射だ！画面の上半分で動けば安全だよ。

困ったときのSRTだのみっ！

SPECIAL RESCUE TEAM

これで難関ゲームのエンディングはキミのもの！

PCエンジン特別救助隊



PART2

SRTのパート2は、難関ソフトのエンディングを見るための攻略法を大特集するぜ!!

必ずエンディングを見せます！

魔神英雄伝ワタル

ハドソン4900円

ガッタイガー退治法

やっと第7階層までたどり着いたのに、どーしてもガッタイガーが倒せない!! というハガキが殺到。よ〜し、必勝法を教えようじゃない。

突入進路しだいで勝利が決まるのだ！

右のMAPを見てくれ！ ここは、第7層の最深部。最後のバトルエリアの入口だ。ここで大事なのは、ガッタイガーの突入ルート。方向キーを操作して、矢印と同じように降下しよう。間違っても、真下に降りちゃダメだぜ。ガッタイガーは、とにかく強い。その強さを封じ込めるのが、この突入作戦なんだから。

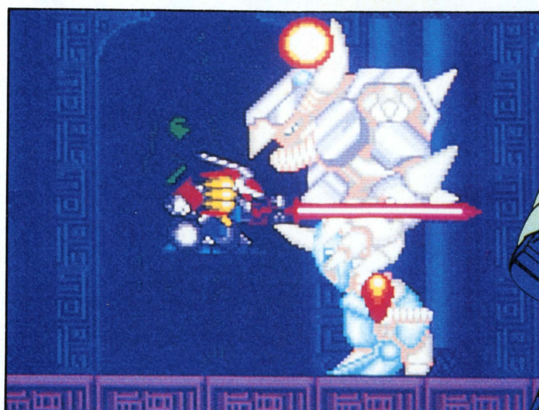


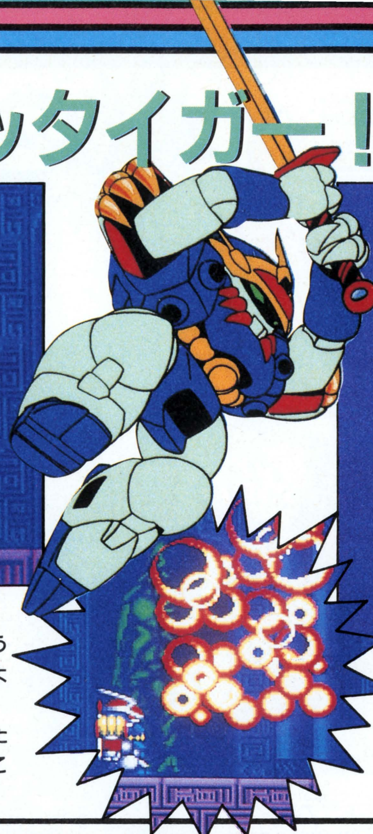
▲まともに戦ったんじゃガッタイガーに勝つみこみは、ほとんどないのだ!!



◀最強の敵・ガッタイガーだが、意外な弱点があった。

ボー立ちのガッタイガー！ひたすら連打だ！





まともに戦った時の、ガッタイガーの恐ろしさは、キミも骨身にしみているはず。ところが、矢印のように突入すれば、ガッタイガーは金しばりにかかったように、まったく動けなくなってしまうのだ!!
こうなれば、後はこっちのもの。"赤龍の剣"でひたすら連打すればいい。ちょっとヒキョーな技だが、この方法以外、勝つチャンスはほとんどないぜ!!

そうかいさん の にじ に 7つの かがやきが もどりました。 なんという うつくしさ でしょう。 みなが まちわびていた にじ です。

どあくだーの あくじに なかされ よるも ねむれなかったひとが いました。 ばく という どあくだー と おなじ ぐらい おそろしい あくま に なやまされ よる も ねむれなかった ひとたち が いま… なにもかも さかさまな せかいに… ひとも いたのです。 でも もう そんな おもいと… できるのです。

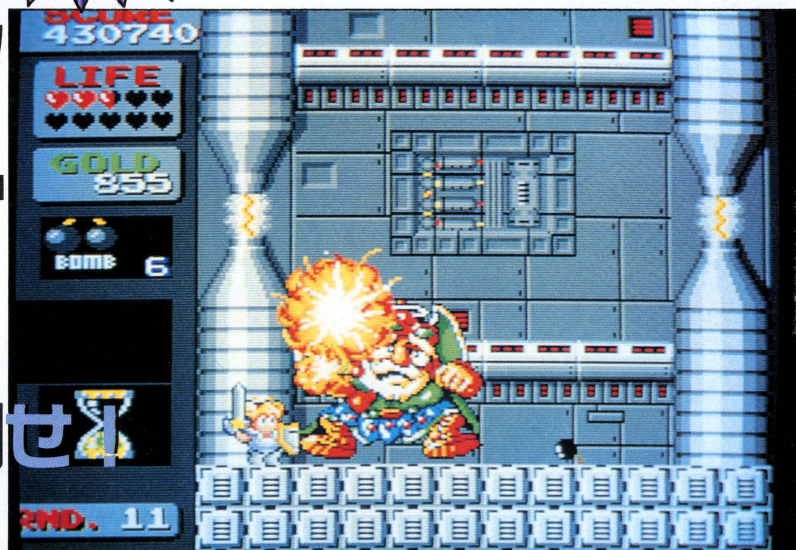


ガッタイガー大爆発!! 長い戦いに勝利したキミを、感動のエンディングメッセージが讃えてくれるぞ。

ビックリマンワールド

ハドソン／4900円

がんばれロココ!! ブラックゼウスを倒せ!

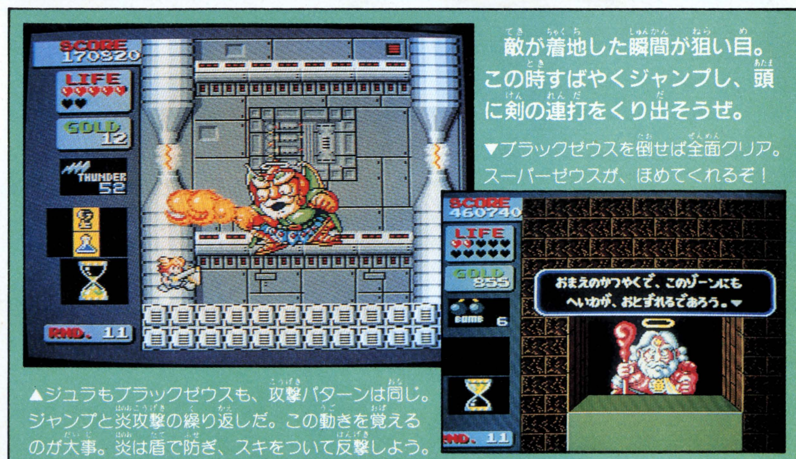


キャラのグラフィックと迫力のアクションで、今も人気の高い"ビックリマンワールド"。最後の大ボス（始祖ジュラとブラックゼウス）の倒し方を教えてちょーだい、という要望がたくさん届いた。早速、お答えいたしましょう。
大ボスの弱点は頭。最強武器"伝説の剣"を使えば、始祖ジュラは28回、ブラックゼウスは24回の攻撃で倒せるのだ。



▲10ラウンドのアイテム交換所で、必ずルビーを手に入れとこう。

▲ルビーを使えば、たった4回の攻撃でジュラを倒すことができるぞ。



敵が着地した瞬間が狙い目。この時すばやくジャンプし、頭に剣の連打をくり出そうぜ。

▼ブラックゼウスを倒せば全面クリア。スーパーゼウスが、ほめてくれるぞ！

▲ジュラもブラックゼウスも、攻撃パターンは同じ。ジャンプと炎攻撃の繰り返しだ。この動きを覚えるのが大事。炎は盾で防ぎ、スキをついて反撃しよう。

R-TYPE II

ハドソン／4900円



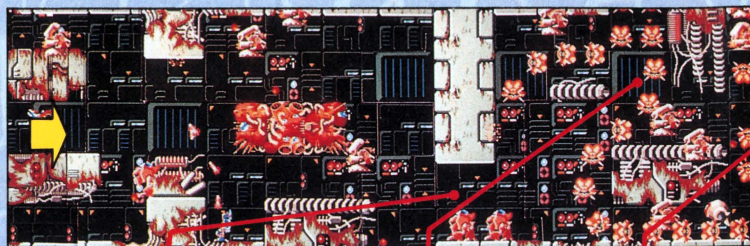
R—TYPE IIの2周目エンディングを見る！　シューティングファンなら、一度は見る夢だ。誰もができることではないが、とりあえず攻略ポイントと、最強パスワードを教えとくぞ。

最強パスワード	COK-1722-PI

驚異!! 2周目エンディン

ステージ7を無傷

ただでさえ〝クソ難し過ぎるぞ!!　エンディングが見れないじゃねーか!!〟と世間様から、怒りと苦情を浴びているR—TYPE II。なんと↗





▲下にいるキャンサーとピンクは、出現したら速攻でかたづけよう。

▲無数に現れるバグ。ビットを使って、最後の1匹まで消してしまおう。

▲パタパタの大集団。逃がすと鬼のように弾を吐くので、地獄を見るぜ。

カトちゃんケンちゃん

ハドソン／4900円

発売からずいぶん経った〝カトケン〟。だが、なんせ難易度の高いこのゲームのこと。最終面をクリアできないプレイヤーも、まだまだ多いようだ。

そこで、6—4の完全攻略MAPを紹介するぞ。ここを突破できれば、キミも一人前のアクションゲーマーだ。

▲START

6-4突破のための15ポイント完全チェック!





4　6—4最初のスロットがあるぜ。バイタリティゲージをできるだけ伸ばして、ステージ後半に備えとこう。



5　この電柱で1UPできるよ。1UPのためのテクは、もう知ってるよね。5ブロック分、助走してからジャンプキックだぜ。



6　ここのブロックを破壊するとカレーが出現する。これを取れば、バイタリティが目一杯回復するぜ。



10　ここが最大の難関。バーバードの背をジャンプしていき、安全地帯まで渡ろう。1匹目は始末し、2匹目に飛び乗れ！

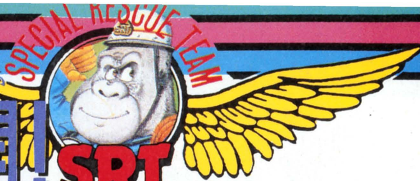


11　ここから先のゴミ箱は、けってもウンコしか出さない。ゴミ箱は無視して、どんどん先に進もうぜ！



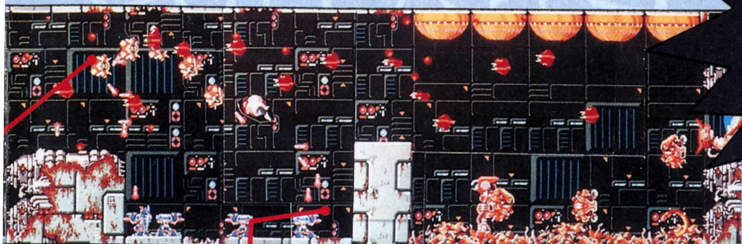
12　この足場はワナ。着地すると、いきなり落下してしまうぞ。ここでは着地と同時にジャンプ。前の壁の上に乗っかるのが、正しい攻略法なのだ。

グを見るためのウルトラテク公開！



でぬけろっ!!

無謀にも、その2周目攻略法に挑戦するぞ。クリアのコツは異常に難しいステージ7の後半を、無傷でぬけることだっ!!





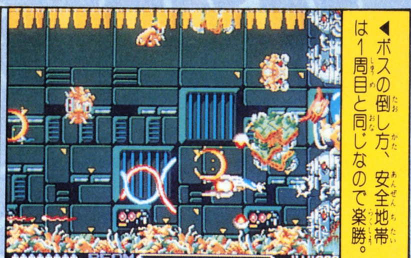


◀さあ、2周目エンディングの始まりだ。

◀バイド母艦が爆発し、真の平和が来た。

2周目こそ真のエンディングだ！





▼パタパタが少ない時を狙い、素速く下へ。ピスタフを撃て。

◀ボスの倒し方、安全地帯は1周目と同じなので楽勝。

▲ステージ7を最強状態で切り抜ければ、ステージ8は恐くない。フハハ…バイドめ、死ぬのだっ!!



1 この下には、ケンちゃん（カトちゃんでプレイしている時）がいて、バイタリティを満タンまで回復してくれるぞ。

2 ジャンプ台をうまく使って、ハチに乗ろう。しくじると、タキ火に落ちて、火ダルマになるぜ！

3 ここでは、青い火の玉が攻撃してくる。2台のジャンプ台を使って、イッキにエレベーターまで飛べ！

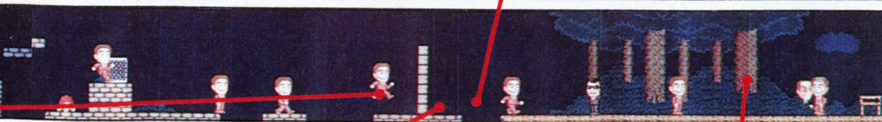
8 この電柱でも1UPできるぞ。最難関を迎える前に、残りキャラ数を少しでも増やしときたい。忘れず取っとこう。



7 ここで空中にキックをすると、隠れブロックが現れるぞ。この上に乗っていれば、ハッシーを撃退しやすいのだ。

14 ここから落ちると、6－3のスタート地点まで戻される。カギを持っている時は、絶対に落ちないよう注意しようぜ。

9 スロットがあるぜ。バイタリティゲージを最大まで伸ばし、残りキャラ数もできるだけ増やしておこう。



13 6－3で、ちゃんとカギを取ってないと、この足場は出現しない。もち論、足場なしでは、向こう側まではとどかないぞ。

15 ここでもカレーが出現する。バイタリティを完全に回復させとけば、最後のボスにも負けることはないはず！



▲こいつを倒せば全面クリア。接近して頭を連打しろ。





ガイアの紋章

NCS／5800円

後半ステージクリア法

敵が強すぎて、やになっちゃうガイアの紋章。シミュレーション自慢のキミも、後半では手こずっているはず。そこで、特に難しい18面以降の攻略法を教えちゃおう！



キミは、この画面をみることができるか!?

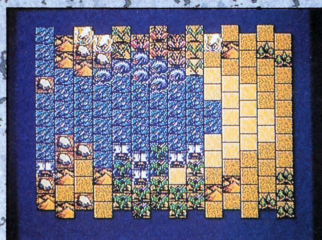
18面以降の主なユニット

アーマーナイト	ドラゴンナイト	ガレーシップ	ホワイトドラゴン
			
▲安い・打たれ強い・反撃する。普及品は、常に役立つもんだぜ。	▲これもお買得。平均的な飛行ユニットとしてメチャ使えるぜ。	▲水上戦の王者。射程も長いし、18面では絶対必要なユニット。	▲とにかく強い。ポイントが余ったら、コイツにつぎ込め!!

◀18面以降、ひとつのポイントとなるのがユニットの買い方。なにしろ全部で、23ユニットもある。どれを買えば有利か、かなり悩むところだ。ところが、実際には左の4ユニットがあれば充分。はっきり言って、他のユニットは、必要ないんじゃないかなぁ！

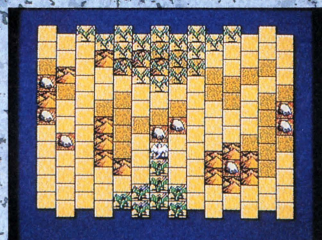
18面〜25面までの実戦攻略法！

18面 入江



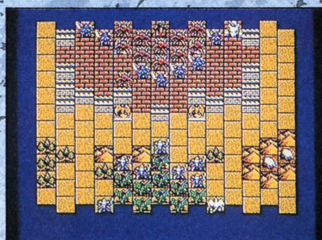
ドラゴンナイト×14・ガレー船×6 魔法＝ちから ガレー船で敵の海上戦力をたたき潰せ！

19面 強行軍



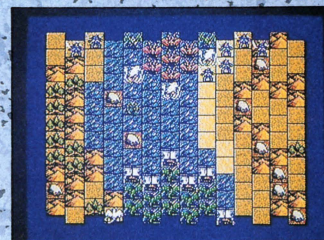
ドラゴンナイト×8・ホワイトドラゴン 魔法＝はがね ドラゴンナイトでヒット＆アウェイだ！

20面 北の塔



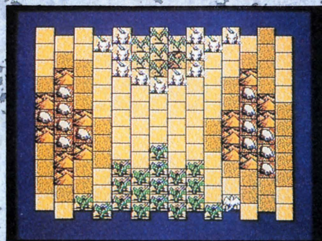
アーマーナイト×7・ドラゴンナイト×10・ホワイトドラゴン 射程の長い敵は早めに倒すこと！

21面 ローレック



ガレー船×6・ドラゴンナイト×11・ホワイトドラゴン 対地戦力と対空戦力をうまく使い分けろ。

22面 激突



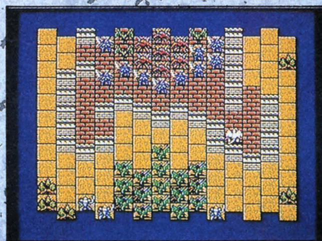
ドラゴンナイト×19・ホワイトドラゴン ホワイトドラゴンにボーンティーノを殺させるように。

23面 失われた時



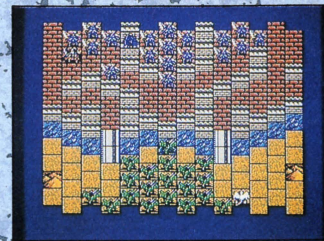
アーマーナイト×8・ドラゴンナイト×11・ホワイトドラゴン アーマーナイトを前線で使え！

24面 最後のとりで



アーマーナイト×3・ドラゴンナイト×16・ホワイトドラゴン アーマーナイトで城の中へ誘い込め。

25面 終局



ドラゴンナイト×19・ホワイトドラゴン ホワイトドラゴンはぜひ欲しい。援護してやってね。

邪聖剣ネクロマンサー

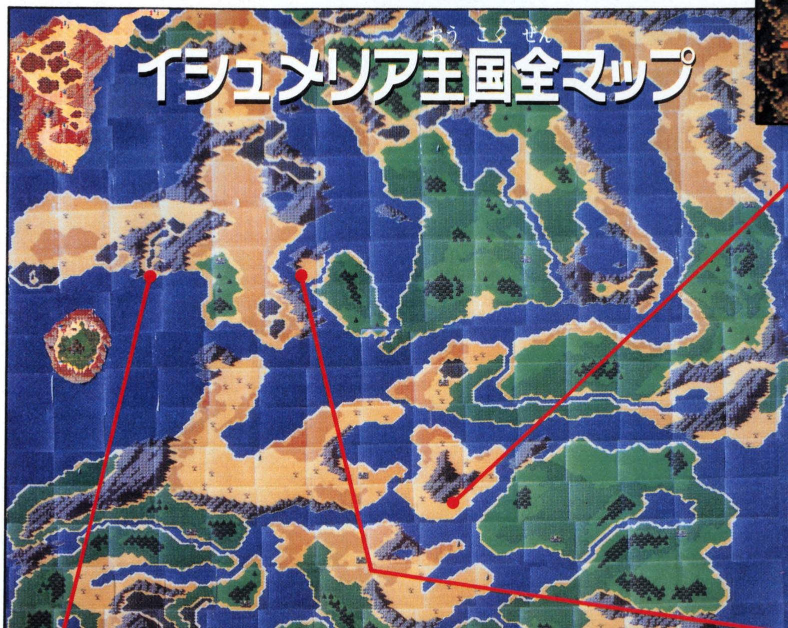
ハドソン／4500円

3大難問の解答

▶ New Game
Continue
© 1987 HUDSON SOFT

SPECIAL RESCUE TEAM
SRT

難問に次ぐ難問！キミも"ネクロ"で行き詰まってないかい？　というわけで、特に質問の多かった3大難問に答えちゃいましょ。これでキミも、魔王アザトースを倒せるはずだぜ!!

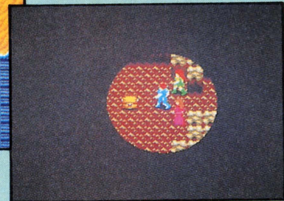


難問2 「ヒルトの聖杯」を見つけたぜ！

ネクロマンサーを作るために必要な最後のアイテム「ヒルトの聖杯」。ダウルー島の洞窟の地下にあるぞ。地下1階・南東の階段から降りろ。



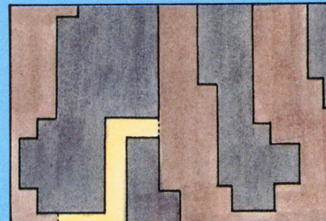
◀ダウルー島の洞窟。シュルトでカギを買ってから来ること。



▶地下3階。やっとの思いで見つけたぞ。これが「ヒルトの聖杯」だ!!

難問3 「くらやみの壁」とは何だ!?

パタゴニアからユーフォニア地方への抜け道。それが「くらやみの壁」だ。ダカルの島の洞窟の地下1階。最南端の中央部で発見できるぞ。

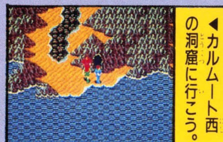


◀左のMAPの黄色部分が抜け道。壁に向かって前進しろ。



難問1 「レジェルダー」って何のこと？

レジェルダーは、ネクロマンサーに次ぐ強力な剣のことだ。ネクロマンサーを手に入れるまでは、頼りになるこのアイテム。ぜひ欲しいところだ！



◀カルムート西の洞窟に行こう。



◀地下4階に抜け道があったぞ。



▲抜け道を進んで行くと宝箱がある。レジェルダーは、この中だ！

ゲームに行き詰まったらすぐにハガキだ

月刊PCエンジン名物・特別救助隊は、難関ゲームの攻略法を、ガンガン紹介していくコーナー。現在、キミが頭を悩ましているゲームに関する質問をドシドシ送ってくれ。キミ自身が発見した攻略法でもOKだ！

送る時は、必らずハガキの表に赤でゲーム名を書いて、ハガキ1枚につきひとつの質問だけに限ること。この決まりを守らないと、自動的にボツってしまうから注意すること。

これで、ゲームの行き詰まりは解消だぁ!!

〈あて先〉
〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン　SRT①係

40円
郵便はがき
101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン
SRT①係
ゲーム名(赤で)

内容

住所
氏名
年齢　電話番号

セイコーエプソン株式会社

液晶カラーテレビ エプソンテレビアンET-707

48ドットシリアルインパクトプリンタ エプソンVP-4800

半導体 C-MOS LSI

パーソナルコンピュータ エプソンPC-286L

MICRO ART、EPSON。

精密科学を
ダヴィンチのように
アートへ。



LET'S PLAY

PRINCESS CAFÉ

小沢なつき

美・少女なつきちゃん、魔境世界へ・・・

今月のCafé



聖なるアックス〝スティング〟を片手に、勇者ゴーガンが連れ去られた王女を救うアクションゲーム。
●ビクター音楽産業／5200円／発売中



撮影／石田謙一　スタイリスト／加藤高子　ヘアメイク／和田明美



痛快アクションゲーム『魔境伝説』に挑戦！

今月のPRINCESS



●プロフィール
本名／山下純子。昭和47年4月19日生まれ。出身／東京都。血液型／A型。星座／おひつじ座。61年6月～9月放映のNTV系『パパ合格ママは失格』でデビュー。62年6月21日『追いかけて夏』でCBS・ソニーから歌手デビュー。63年9月まで放映されたフジTV系『花のあすか組』で人気爆発！

なつきちゃん"魔境"に突入！

なつきちゃんゲームは好きなほう？
「あまりやらないんですけど、スーパーマリオなら遊んだことあります」
今日なつきちゃんにプレイしてもらうのはPCエンジンの『魔境伝説』っていうアクションゲームなんだ。このアックス（斧）が主人公ゴーガンの武器だよ。これで敵をやっつけながら先に進んでいけばいいんだ。
「なんだか難かしそうなゲームですね。私にできるのかなあ」
それじゃちょっとプレイしてみようか。
「はい。よくわかんないけど、チャレンジしてみます」（笑）
ゲームを始めたとたん、いきなり真剣な表情になったなつきちゃん。
「なにこれ、ヘンなのが出てきた。なんか不気味～！」

▲ゲームを始めたとたん真剣な表情になった、なつきちゃん。



▲武器のアックスは、どこかに隠されているパワーサプライをとることに威力がパワーアップするんだ。

ちょっと私には難かしいみたい!?

そりゃあ、『魔境伝説』っていうくらいだからね。あっ、ほら、敵が襲ってきたよ。
「キャッ、えーい」
その左上のパワーがなくなると主人公がダウンしちゃうよ。
「あ――っ、やられちゃった。やっぱり難かしいですねー」
でもけっこうスジがいいよ、まだプレイヤーも残ってるし、ガンバレ！
「えいっ、えいっ！　ちょっと、こっちにこないでー。えいっ、え――い！」
いいよ、その調子でどんどん先に行ってみようか。
「次はどんな敵が出てくるのかなぁ」
それは先へ行ってからのお楽しみ。
「なんだかワクワクしてきちゃった」



ジャイアントタランチュラと対戦!

だんだんプレイになれてきたみたいだね。

「はい。でも、何回も同じところをプレイしてたから、ぜんぜん先に進んでませんよね」

こんどは、そのロープから下におりるんだよ。スルスルッと。

「うわ――、大きなクモ。すっごく強そう。でもがんばっちゃおうっと」

それはね、ジャンプしながらアックスを振って…と攻撃のしかたを説明しようとしたら、なつきちゃんはすでにジャンプと攻撃をくり返しているのでありました。

「エイッ、こらっ、こいつーぅ。キャッ。なかなか倒せないなー。あーあ、やられちゃった。」

もういっかいチャレンジしてみようよ。今の感じで。こいつがはき出す弾は、アックスで消すことができるからね。

「やられちゃうと、やっぱりくやしいですね。今度は倒せるかな」

なつきちゃんの2度目のチャレンジも、あとひと息ってところで、ゴーガンがダウン。ところが、3度目には、思わずポーズボタンを押してしまったほどの激しいプレイ!?のおかげで、大グモを倒してしまった。

「あれっ、何か出てきましたよ。これって取ったほうがいいの?」

アイテムがいっぱいで得しちゃった

赤い玉が主人公の体力を回復させるアイテム。あと武器の威力がアップするものと、ボーナス得点のアイテムだから、ぜんぶ取ったほうがいいよ。

「よかったー。もうちょっとで体力がなくなるとこでしたもんね。あ、いつのまにかロープがもう1本出てる」

いきなり昇ろうとしたなつきちゃんに、ストップ! この先にあるモアイを壊せば、まだまだアイテムが取れるよ。

「え、こっちですか。エイッ、あ、ほんと。うわあ、得しちゃった」

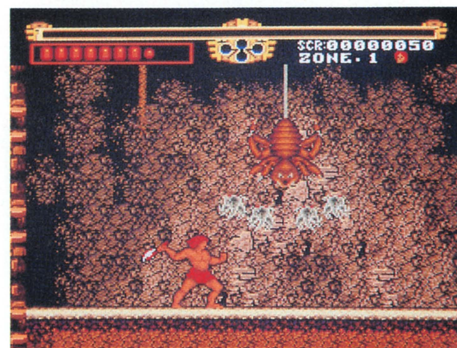
笑顔で、ロープを昇ったなつきちゃんだけど、いきなり敵が現れてビックリ!

「ひどいですよね。突然攻撃してくるなんて。せっかく体力がいっぱいになってたのに」

まあ、そうガッカリしないで。さあ、ここは、ジャンプで向こう側まで渡るんだよ。

「大きくジャンプすると、すぐ落ちちゃいますね」

そう、タイミングがたいせつだね。ジャンプ!落ちる!をくり返して何とか向こう側へ。



▲弾をはき出しながら、上下に移動するジャイアントタランチュラ。倒せばアイテムが3つ手に入る。



みごとにZONE1をクリア！

次はいよいよ後半。ボスとの戦いも近いぞ。
「キャッ、敵がたくさん出てきちゃった。どうしよう」
敵を倒さずに先へ進んじゃうと、追いかけてくるから気をつけないと。
さあ、次はいよいよボスが出てくるよ。
「だいじょうぶかなぁ。クマが2匹も…。エイッ。ああっ、もうやられちゃった」
このクマにはさまれちゃうと、身動きできなくなるんだ。クマをたたくとジャンプしてくるから、こっちもジャンプしながら攻撃しなくちゃね。…この後、なつきちゃんとクマの戦いはコンティニューしながらも続いた。
「エーイ！　キャッ、こいつめ！ビシッ！ヤッター―ッ！」
ついにやったね！　お疲れさま。
「どうもありがとうございました」



▲ZONE 2になると、このウルトライグアナがたくさん登場。落とし穴もいっぱい！



なつきちゃん情報

『花のあすか組』は終わっちゃったけど、なつきちゃんのファンはグングンと増えっぱなし。なつきちゃんの最新情報だよ。
まず新曲は、11月21日に『Anti 聖女』が発売されたばかり。ハードタッチの曲で、イメージ・チェンジ！　そして、なつきちゃんのファーストビデオ『初めての体験（とき）』では、なつきちゃんの素顔がバッチリ楽しめるよ。どちらもCBS・ソニーから発売中！
CFはNEC『コムスター』、グリコ『パナップ』、ロート製薬『キャンパスリップ』に出演中。ラジオ番組は、渡辺満里奈ちゃんと文化放送『Teen'sブリブリCULB』（毎週月～金・PM10：10～10：20）でDJしちゃってるのだ。毎日メニューが変わるから楽しいよ。
そして、来年にはフジテレビ系ドラマに出演も決まっているのだ。とにかく大忙しのなつきちゃん。これからも応援よろしくたのむぜ。



◀11月21日にCBS・ソニーから発売されたばかりの新曲、『Anti聖女』。

小沢なつきCHAN FINISHインタビュー

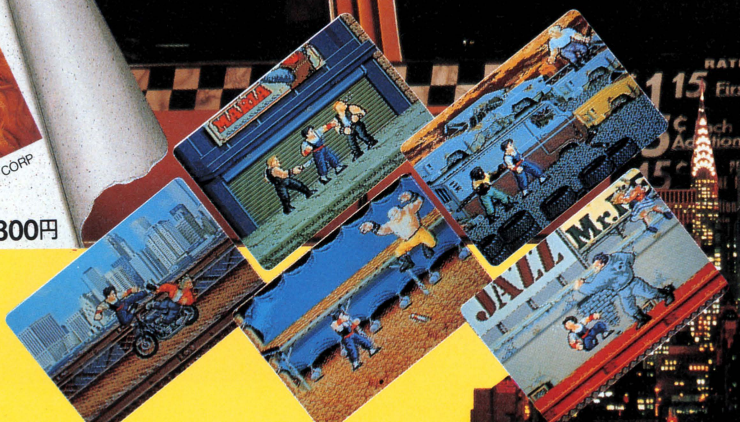
――PCエンジンのゲームしてみて、どうだった。
なつき　疲れました。（笑）
――ほんとに、大熱戦だったもんね。ちょっと難かしかったかな。
なつき　私、あまりゲームとかやらないから。最初のうちは何がなんだかわからなくて……でも、遊んでいるうちに熱中しちゃいました。
――そうそう、ゲームしてるときのなつきちゃんて、恐い顔してたもんね。（笑）
なつき　ひど――い。やっぱりやられちゃうとくやしくって。敵もかわいいって感じじゃないでしょう。あ、すみません。
――アイドルのなつきちゃんには、ちょっと似合わない主人公だったかも。ところで、PCエンジンってNECから発売されているゲームマシンだけど、なつきちゃんもNECのCFに出てるよね。
なつき　はい。パソコン通信の『コムスター』っていうCFに出てるんです。なーんて、しっかり宣伝しちゃったりして、アハハ。
――歌やドラマだけじゃなくて、CFでもモテモテだもんね。
なつき　おかげさまで。ありがとうございます。
――なつきちゃんの新曲『Anti 聖女』って今までより、グッとおとなっぽい曲だけど。
なつき　そうなんですよ。歌詞がけっこう刺激的で。でも、とってもいい曲なので、がんばって歌ってます。
――なつきちゃんはどんなタレントをめざしているのかな。
なつき　歌もドラマも好きだから、いろいろな歌や役にチャレンジして、みんなに親しまれるタレントになりたいと思っています。作詞もしてみたいな。
――なつきちゃんの趣味は？
なつき　部屋の模様がえをすること。家具の配置を変えたりとか。あと、映画を観ること。邦画が好きなんです。『蒲田行進曲』と『遠雷』はサイコーでした。
――最後に読者のみんなにメッセージを。
なつき　私の新曲『Anti 聖女』をよろしく。これからも応援してくださいね。











irem
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
06·534·1060
〒550 大阪市西区西本町1-11-9

遊楽専業団
YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
WORLD GAME

いやーどうも。おなじみの遊専団です。今月は、アーケードの特集をガ〜〜〜ンとやっちゃうよぉ！

ARCADE GAME
アーケードゲーム

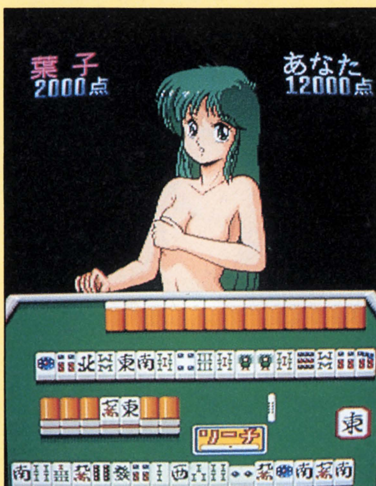
麻雀殺人事件〈日本物産〉

美少女麻雀ゲームと推理アドベンチャーが合体!?

アーケードコーナーのトップはコレだぁあっ！　というわけで、ニチブツの麻雀ゲームの最新作！　今度のゲームは、今までとちょっと違ってミステリー仕立てになっているぞ。

プレイヤーは、雀士名探偵となって、麻雀の最中に起きた殺人事件を解決するのが目的。なんと、容疑者の女の子を麻雀で負かすと証言が得られる仕組みなんだ。モチロン、ついで（?）にちゃぁんと脱いでくれるよん！

キミは5人の女の子と対決し、真犯人を捕まえられるかな?

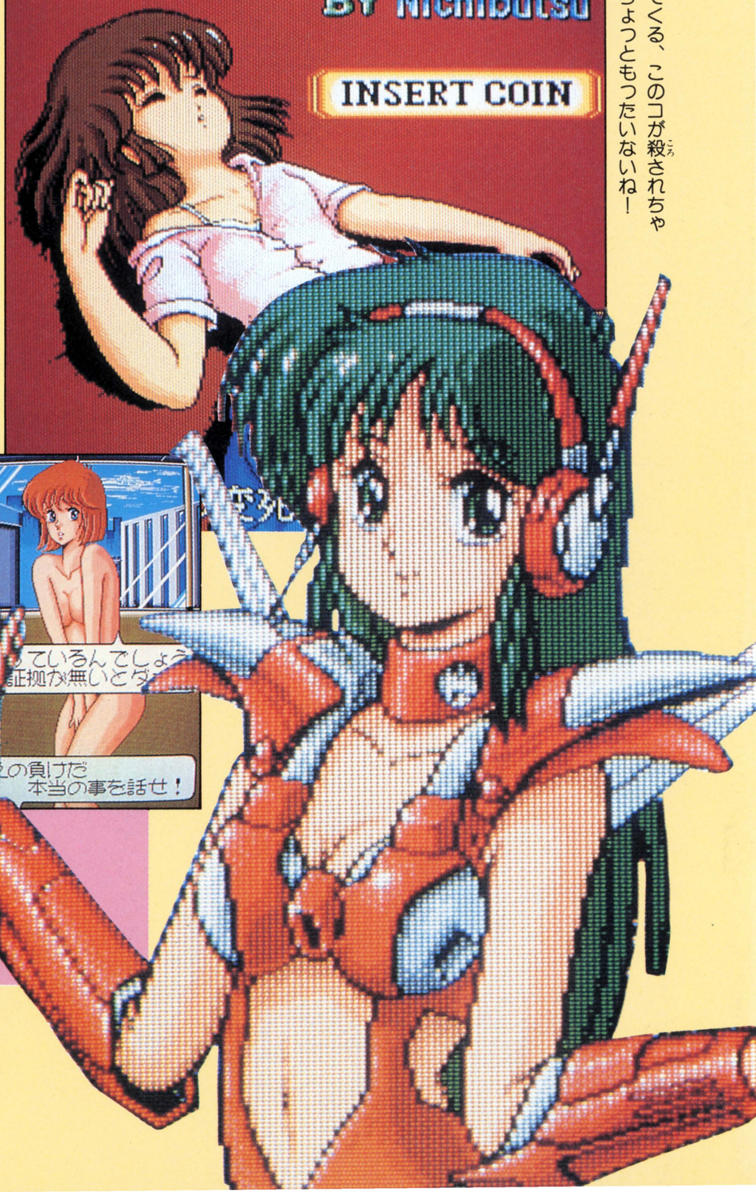


◀麻雀ゲームではめずらしいタテ画面なのだ！



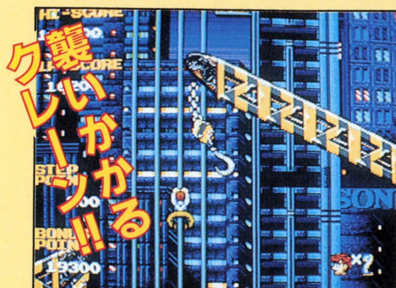
▶証言が得られたぜ！ほかのとこばっか見てちゃだめだよん！

▼これが、5人の容疑者。うーん、どのコもあやしいような気が……。



◀タイトル画面に出てくる、このコが殺されちゃったの！　うーん、ちょっともったいないね！

クレイジークライマー2〈日本物産〉



2本レバーが帰ってきた!

ニチブツからのもう1作は、あのなつかしい「クレイジークライマー」のリメイクバージョン「クレイジークライマー2」!

今度のヤツも、やっぱり2本のレバーをガチャガチャやって昇るんだ。この2本の操作になれて、クライマーを自由に扱えるようになれば頂上は目の前だっっ!



モンスターレア〈SEGA〉

ワンダーボーイシリーズ第3弾が2人同時PLAYで登場!!

▼またまたワンダーボーイが活躍!
2人同時プレイも可能なんだぜ!

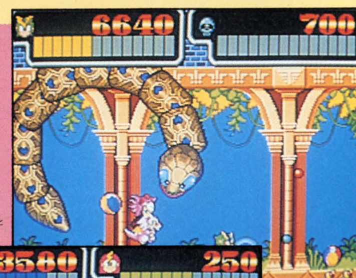


セガの最新作「モンスター・レア」は、ワンダーボーイシリーズの3作目。今度は、前の2作と違い、シューティングの要素が強くなってるぞ。

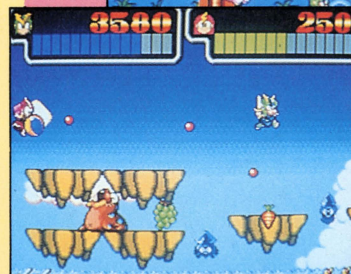
武器なんかも、ガシガシ切りつけるやつじゃなく、ファイヤーボールみたいに投げるのがメイン。

さらに、このゲームは2人同時プレイも可能なんだ。

ラウンドは全部で14。各ラウンドごとに強力なボスが待ち構えている! 途中にはいろいろなアイテムがあるから、きっちりパワーアップしといてからボスと戦いたいね!



▶アイテムをうまく取りながら敵を倒せ!



◀こーゆーとこは、慎重に進もう!

スクランブル・スピリッツ〈SEGA〉

SEGA久々の本格派シューティングだ……!!



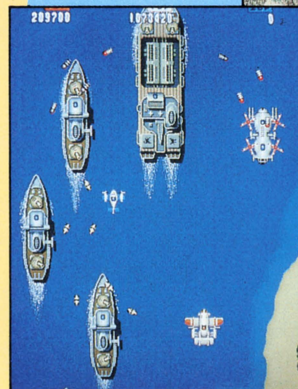
こっちは、もうプレイした人もいるんじゃないかな? セガ・シューティングゲームの流れを組む「スクランブル・スピリッツ」。

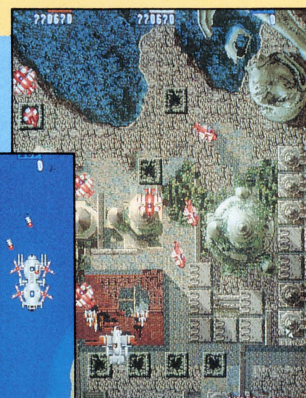
丸っこくて、なかなかカワイイ自機をあやつって、正体不明の敵を倒すのが目的だ。

敵の武装ヘリをやっつけると、オプションが出現して、2機までくっつけられる。このオプションは、スペシャルアタックボタンで特攻させることができるぞ。さらに、特攻後回収することもできちゃう!

敵の攻撃もなかなかキビシイので、オプションの出てくる位置を覚えて、効果的に使うのがポイントだよ! BGMも、なかなかノリがいいぜっ!

▼戦艦隊が出現! 早めにやっつけておこうね!





▲ひえぇぇぇぇ! 攻撃がキビシイよぉ〜んっっ!

イメージファイト 〈アイレム〉

あの「R-TYPE」スタッフが贈るシューティングゲーム



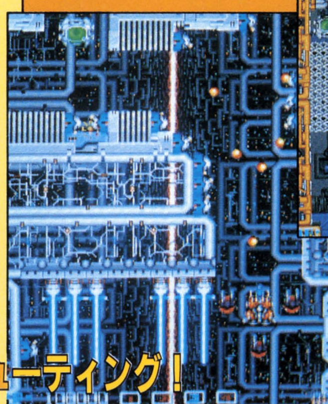
アイレムからは、またまたスゴイゲームが登場！ グラフィックもパワーアップアイテムもギンギンの縦スクロールシューティングだぜっ！

それもそのはず、このゲームを作ったのは、あの「R−TYPE」のスタッフ！ 思わず、納得しちゃうよね。

ゲームは、レバーとボタン2つを使う。ボタンのうち1つはショットボタンだけど、もう1つはスピード切り換え用のボタンだ。スピードは全部で4速まであるから、うまく切り換えることが必要だぞ！

また、パワーアップアイテムのパーツ、オプションとしてのポッドもあるよ！

▼パーツ、ポッド、スピードの3つを、うまく使いこなせるかが攻略のカギだ！



▲5ステージまでで成績が90%以上ないと6ステージ以降に行けない！

特殊戦闘訓練から宇宙実戦までを描いたSFシューティング！

ストライダー飛竜 〈カプコン〉

跳ぶ、斬る、はいあがる、滑り込む、かけあがる！ドハデなアクションだっっ！



来年1月におめみえするカプコンの新作は、超リアルな動きのスーパーアクション！ このゲームって、ほーんとにキャラが飛んだり跳ねたり！ 今までにないくらいよく動き回るんだぜっ！

ゲームの主人公は、強靭な肉体を持った青年「飛竜」。

武器の、光剣・サイファーを使って、次々に襲いかかるドハデな敵キャラをなぎ倒して進むのだ！

ステージは全部で5面。キミは最後まで行けるかな？

▶ジャンプもうまく使わないとダメだ！





◀動きとグラフィックに要注目！

サンダークロス 〈コナミ〉

グラディウスIIに続く、コナミのシューティングの傑作!!

大迫力のサウンドだ!!



◀上下から襲いかかる敵に注意！

グラディウスII以来のコナミシューティングが出たぜっ！ もちろんパワーアップアイテムも満載で、お馴染みの赤い敵か敵編隊を全滅させると7種類のアイテムが出るようになってるんだ。また、オプション装着時には、さらに3種類のスペシャルパワーアップもできるんだよ！

▶こーんなデカキャラが次々に出る！

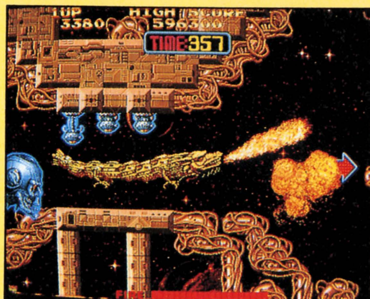


SPECIAL POWER UP!! の1つ「マクロレーザー」

サイバリオン 〈タイトー〉

トラックボール使用のニュータイプ!!

自機・メカドラゴンのコントロールに、レバーじゃなくてトラックボールを使う、めずらしいシューティングゲーム。しかも、プレイヤーのレベルに合わせて、プレイするたびに、迷路、敵ボス、シナリオ、サウンドなどが、ガンガン変わってしまうのだ。これなら何度やっても飽きないね！



もちろんエンディングだって100通り以上も用意してあるんだぜ！

このゲームを攻略するためには、早めにトラックボールに慣れることが大切だ！

脱獄 〈SNK〉

地獄の収容所を脱出し、自由を手に入れろ

パンチやキックで、敵の捕虜収容所から脱出するのが目的の横スクロールアクション！　敵を倒せば、敵の持っている武器を奪って使うこともできるぞ！　キミは、脱出できるか？





▲最終エリアの、救助ヘリをめざすのだ！

オーダイン 〈ナムコ〉

まわる、まわる、ぐるぐるまわる。

も一、コレデモカってくらい回転機能を使いまくったナムコのシューティング！　本当、あちこちでグルグル回ってるんだぜ！　お金を貯めて、自機を充分にパワーアップさせて進もうぜ！



横スクロールのコミカルシューティング



▲二人でプレイすれば、ボスなんかのところはだいぶラク！

未来忍者 〈ナムコ〉

ナムコ初の映画がゲームに

東京ファンタスティック映画祭に出品された、同名の映画と同時につくられたアクションゲーム！　ＳＦタッチの忍者を操作して、敵キャラをガシガシ切りまくれ！



スプラッターハウス 〈ナムコ〉

前代未聞のゲロゲロゲーム！

ひぇー！　隅からスミまで、スプラッタの世界っ！　もう首が飛ぶし、ぐちゃぐちゃだし、その手のもんが好きな人には、たまらないゲームだ！



ロボコップ 〈DECO〉

あのロボコップがゲームに！

サイボーグ刑事、ロボコップが活躍するおなじみのストーリー！　途中にあるアイテムを取ることによって、武器がパワーアップする！　射撃訓練のボーナスステージもあるぞ！





▲壁や障害物は、パンチで破壊できるのだ！

破兆 〈ジャレコ〉

超立体的バトル・アクション！

モロに中国風の背景で繰り広げられるカンフーアクション！　妖魔王を封じるため、「天雲」「龍雲」の二人が冒険の旅に出るのだ！　敵の動きも、なかなかコミカルでおもしろいよ！





▲敵を倒すと、こんなシーンも出てくるのだ。

WORLD GAME ワールドゲーム

BATTLE CHESS〈Interplay社/AMIGA〉



単なるチェスを、ここまで味付けしちゃうなんて、スゴーイ！

海外のゲームの中から、「おおっっ！」というのを紹介するのが、このWORLD GAME。今月はAMIGAの『BATTLE CHESS』を紹介だっ！

これは、ゲーム自体はチェスそのものなんだけど、画面を見てもらえばわかる通り、駒がぜーんぶ人間っ！（あっルークは違うか……）

さらに、駒同士がぶつかると、超リアルなアニメーションで戦闘シーンが始まるんだ。もちろん、サウンドもサンプリングで「ガキーン！」とか「アッ！ ウォオッ！」なんて声まで入ってる！

このゲームって、チェスを知らない人が見てても、思わず見とれてしまうほどおもしろいんだ！

うーん、やっぱり外国人のこういう発想ってぇのはスゴイよねー。頭の中を見てみたいぜっっ！

▼色仕掛けでキングに迫るクィーン。隠し持った針でキングを殺そうとするが……！





◀画面を切り換えると、普通のチェスのようにもなるんだぜっ！



駒は、こんなキャラだ！



▲サスが年の功！ 魔法も使うし、服の中には武器を隠してるし……！

▼普通馬のカッコしてるヤツ。鎧の音が超リアル！





▲杖を振り回して戦かったり、魔法を使ったりするのだ。



▲腰を振りながら魔法を使う！ なかなかイロッぽいぜ！



▲普段はお城の格好をしているルークだけど……。



▲動くときはゴーレムのように変身！ パンチで相手をなぐる！

いたれり、つくせりの親切ソフト



これだけだってなかなかたいしたソフトなのに、さらにこのゲームのスゴイところは、通信機能まで持っているところ！ モデムをつなげば、遠くにいる人とも、ゲームできちゃうんだ！ また、ゲームを、ハードディスクに入れておけるようなプログラムも入っているんだぜ！

©1988 Interplay Productions. All rights reserved.

遊楽専業団

PCエンジンに『コレを移植してくんろ!』

ここは、PCエンジンに移植して欲しいゲームを募集するコーナー。各ソフトメーカーもここに注目しているらしいので、キミの1票がPCエンジンのソフトを増やすことになるかもよ!

さて、今月の動きだけど、ファイナルファンタジーが突然4位に浮上!

また、ニンジャウォリアーズと究極タイガーの二つも上がってきたぞ! そこで、今月はこの2作のタイトーさんにコメントをもらってみた!

メーカーのコメント　タイトー

タイトーのゲームを応援してくれているみなさん、ほんとうにありがとう。みなさんのおかげで、「究極タイガー」も「ニンジャウォリアーズ」も人気ゲームになる事ができました。まだまだ楽しいゲームを出していくからよろしく!

今月の移植希望ベスト10

順位	タイトル	メーカー・機種	票数
1位	グラディウスII	コナミ アーケード	160票
1位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	160票
3位	イース・イースII	日本ファルコム パソコン	141票
4位	ファイナルファンタジー	スクウェア ファミコン	136票
5位	ドラゴンクエスト・II・III	エニックス ファミコン	128票
6位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	120票
7位	究極タイガー	タイトー アーケード	117票
8位	アフターバーナー	セガ アーケード	116票
8位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン アーケード	116票
8位	リングの王者	コナミ アーケード	116票

前号までとの合計

順位	タイトル	メーカー・機種	票数
1位	グラディウスII	コナミ アーケード	685票
2位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	603票
3位	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ アーケード	487票
4位	イース・イースII	日本ファルコム パソコン	484票
5位	アフターバーナー	セガ アーケード	487票
6位	ドラゴンクエスト・II・III	エニックス ファミコン	423票
7位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン アーケード	385票
8位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	271票
9位	究極タイガー	タイトー アーケード	263票
10位	獣王記	セガ アーケード	221票

遊楽画廊

とーとつにカラーイラスト掲載のコーナーを始めてみたけどどうかなぁ? ハガキがもっと来るようだったら、もうちっとコーナーでかくするけど……。イラスト載った人には、なんか送るから、住所と名前を書いてきてね!

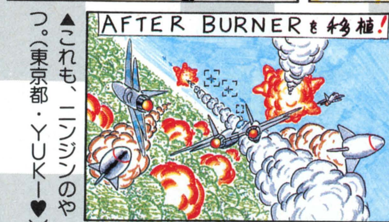




◀これは、ニンジンに来たやつ。(千葉県・たすとんさん)

▼あっ! 奇々怪界のさよちゃんだ!(忍部ひみこ)





▲これも、ニンジンのやつ。(東京都・YUKI♥)

◀おっ、けっこー細かく描いてあるじゃん!(富山県・大西洋)



◀確かにPCエンジンのRPGって少ないっつ!(東京都・地下鉄のさぶ)



▶これはCD-ROMでやって欲しいよね!(大阪府・Dream)



PC Engine

さすが！

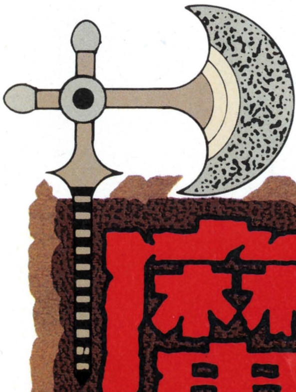


▼PCエンジンならではの驚異のグラフィックスと想像を絶するデカキャラそして、ゲームセンター顔負けの面白さ。いややっぱりPCエンジンはすごい。

▼興奮の全6ゾーン(11面)で構成される痛快アクションゲーム。邪教徒「ジャグウ」に捕えられたフレイアを助けるために聖なるトマホーク「スティング」を手にゴーガンは、硬い決意と闘志を秘めて魔境の入口に立った……。



▼昼なお暗きジャングル。溶岩の溢れるぶきみな洞窟。足場の悪い岩場、落し穴など仕掛け一杯の魔人の住む村。忘れられた遺跡などの変化に富んだ舞台に次々と登場する魔物たち。



魔境伝説

好評発売中
希望小売価格
¥5,200

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

おまたせっ!! 激烈技はバリバリいくぞ!

激烈技 S・P・E・C・I・A・L

木枯しピューピュー吹いてきた。みんなピキピキ凍結してないかな? そんなヒトへのプレゼント、いつもアッツ、アツの激烈技だ! 今月から月刊化になったことだし、ど〜〜んといってみようか!!

ヘビー級 超大技 ミドル級 大技 ライト級 小技 フライ級 おまけ技

ヘビー級 ●ファンタジーゾーン

弾をはかないポッポッーズ!

東京都　小島正浩

画面いっぱいに弾を出してきて、ついついヤラレテしまうポッポーズをカンタンに倒せる大技がコレ。やり方は、まず最初の一列目を全部やっつける。次に2列目の敵をどれでもいいから2匹だけ倒そう。あとはひたすらよけまくるだけ。すると、ポッポーズは弾切れをおこして、まったく弾を出せなくなるんだぜ!



◀最前列の敵の弾は、かなり小さくて見にくい。よーく弾を見てよけるのだっ!

◀弾をよける時は、敵のまわりをグルグルまわるとカンタンによけられるぞ。



◀すでに特大ヒヨコは弾をはけなくなっているから、あとは始末するだけ。下の方に誘導して倒せばコインがはねないから、拾いやすくなるぜ。

ヘビー級 ●ファンタジーゾーン

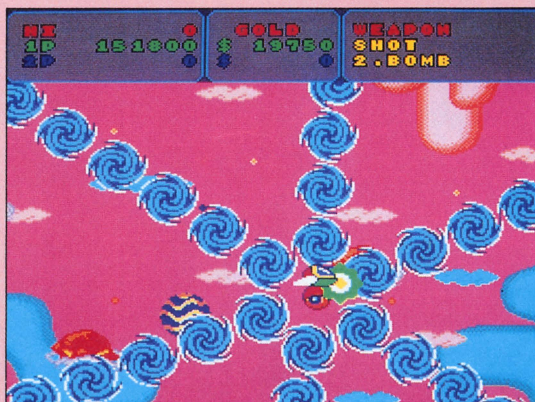
ウインクロンの安全地帯!

神奈川県　安斉進一

ゲームをやってみるとわかると思うけど、『ファンタジーゾーン』に出てくるボスってけっこう強いんだよね。特にウインクロン。タマはナカナカ当たらない。回転は早くなる、いっつも死んじゃう〜、というキミ、キミッ! ウインクロンには安全地帯があるんだ。左からウインクロンが出てきたら、目玉の真上にオパオパを合わせよう。あとはボムを撃てば倒せるぞ。

▼ウインクロンとまともに戦おうとすると、並タイテイのプレイじゃあっさり死んでしまうぜっ!!





◀ほーら、ここにいれば大丈夫でしょ。あとは目玉にボムを撃ち込むだけだよ。これで触手の回転に追い回されるコトもなくなるぜっ!

はみだし技 SPECIAL 1 『ファンタジーゾーン』の3面のボス、「ゴバビーチ」は、敵の真下でヘビーボムを使えば一撃で倒せるぞ。また、4面のボス「クラブンガー」は、敵が弾を出し始めたらスマートボムを3発使えば、カンタンに倒せるよ。

ヘビー級

●ガイアの紋章

隠しコマンドを5つも発見したぜ！

大分県
渡部一也

PCエンジン初のシミュレーションゲームとして人気の『ガイアの紋章』で、隠しコマンドが見つかったぞ。しかも一挙に5つもだぜ。現代兵器が使えたり、ミュージックセレクトができたりと盛りだくさんっ！　今までどーしてもエンディングが見られなかった人も、この技を使えばぐう～んとエンディングが近くなるかもしれないよ！

1.現代兵器が使える

コマンド

ユニット選択のときに、方向キーの下＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押す。

▲唯一、役に立つコマンドがコレ。何もないところにカーソルを合わせると、現代兵器の名前が出てくる。

2.ユニットの名前が変わる

コマンド

ユニット選択のときに、方向キーの上＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押す。

▲よーく見ないと気づかないけど、ユニットの名前が、NCSのスタッフの名前にかわっているよ。

3.キャラが動く

コマンド

ユニット選択のときに、方向キーの右＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押す。

▲上のコマンドを入力すると、ユニットがいっせいに動きだす。ボタンを押すタイミングがムズカシイぞ。

4.キャラの形が変化

コマンド

ユニット選択のときに、方向キーの左＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押す。

▲ユニットの形が変化するコマンドを入力したぞ。普通のユニットとの違いがわかるかな？

5.ミュージックセレクト

コマンド

魔法選択のときに、方向キーの下＋セレクト＋Ⅱを押す。

▲やっぱりありました、ミュージックセレクトモード。コマンドを1回入力するたびに音楽が変わるんだぜ！

ミドル級

●ガイアの紋章

ユニットがふやせる！

福岡県　安武善典

パスワードの2番目と3番目、または8番目と9番目を入れ換えると、ユニット生産のポイントが、ほとんど無限（ちょっとオーバーかな？）に増えるぜ。

パスワードの2番目と3番目、または8番目と9番目を入れ換える。

▶ポイントいっぱい!!　どれでも買えるぜっ!!

ホワイトドラゴンをたくさん買ってしまったぜ！

ミドル級

●魔神英雄伝ワタル

とっても便利なデバッグモードだ！

茨城県　春沢旭

右の2つのコマンドを、どっちでもいいから、打ち込もう。すると、デバッグモードの画面になる。デバッグモードでは、ステージ数、剣のレベル、生命の最高値、持ち金、へん玉の数の設定を自由に変える事ができる。他にサウンドや効果音のテストもできるんだ。この技があれば、最後のボスもラクに倒せるぜ！

コマンド 1

オープニング画面のときに、Ⅰ＋Ⅱセレクト＋ランを押しながら上を8回押す。

コマンド 2

STARTの表示が出たら、Ⅰ上Ⅱ上Ⅱセ Ⅰ Ⅱ Ⅰ Ⅱセ Ⅱ Ⅰ Ⅱ Ⅰセの順にボタンを押す。

▲この画面になれば、激烈技は成功だ！　さあ～、自由に設定して楽しもうぜっ。

▲いきなり、最終ステージにきちゃったぞ。今日こそガッタイガーを倒してやるもんね。

はみだし技 SPECIAL 2

『妖怪道中記』のステージ3の龍宮城で、玉手箱を開けるか、開けないか聞かれるよね。そこで「あけない」を2回選び、3度目は「あけない」に合わせたらⅡボタンを連射する。するとメッセージが変な記号になったりするよ。

ミドル級

●プロテニスワールドコート

使えるパスワード3本だて！

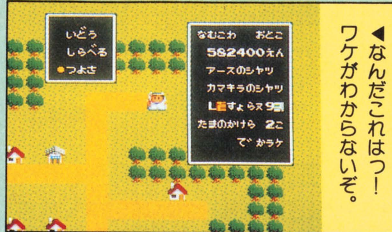
長野県 松本紀幸、愛知県 河内山高広、東京都 中村彰

1 強くなります［その1］

PASSWORD

なむこわあるどこおとおもろい

クエストモードで「なむこわあるどこおとおもろい」というパスワードを入れてみよう。おもしろい物を持っているよ。



◀なんだこれはっ！ワケがわからないぞ。

2 強くなります［その2］

PASSWORD

アカイキウクエケオコサタシスセ

カタカナを使ったおもしろいパスワードはいくつもあるんだけど、今回はその中の1つを紹介してみました。



◀おお、すでにひかりのボールを持っている。

3 サウンドテストモードだよーん！

PASSWORD

"R セ"

おおーっと、『ワールドコート』にもサウンドテストモードがあったぞ。Rで1文字あけて「セ」入力すればOKさっ！

さうんど もにたあ

01

◀方向キーでいろんな音が選べるよ。

ライト級

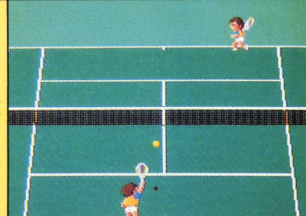
●ワールドコート

横打ちサーブだっ！

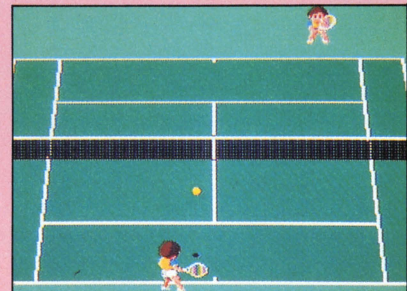
宮城県 下雲大輔

今イチサーブがうまく入らずダブルフォルトばかりしちゃうキミッ！ そういう人にはこの安全確実、成功率100%の「横打ちサーブ」を伝授しよう。

まずターボパッドをつないでⅠⅡボタンの連射を最大にする。そのままサーブすると横打ちのサーブが確実に決まる、というワケ。2人用の不意うちサーブにも使えるぜ。



▶これが普通の上からのサーブだ。でもフォルトの確率が高いんだよね。



◀2人用の時にこの技を使うと、相手は反応できずに、サービスエースを取れるぞ！

ミドル級

●ワールドスタジアム

敵はエラーするしかない!!

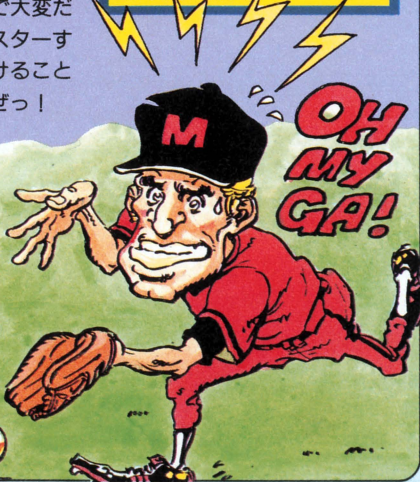
奈良県 中川善崇

ズル〜イ技を見つけたぞ。これは、相手チームが確実にエラーをしてしまう、というものだ。

でもこの技は、タイミングがとっても難しい。慣れるまで大変だけど、もし、この技をマスターすれば、コンピュータに負けることはなくなるかもしれないぜっ！

コマンド

相手チームがフライをとる寸前に、方向キーの下＋Ⅱボタンを、同時に押す。



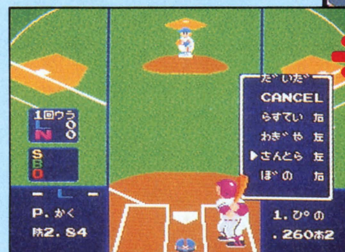
フライ級

●ワールドスタジアム

代打者は強打者

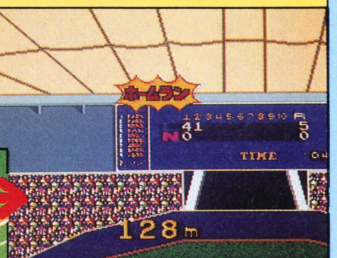
東京都 堺邦治

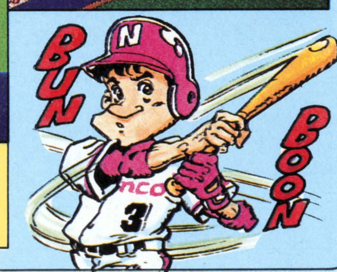
え〜い、こまった!! というときは代打者をだすに限るぜ。なぜなら、代打者の一振目は当たれば、飛ぶ！飛ぶ！普段よりグーンと飛ぶようになっているぞ！ ただし二振り目からは、並の打者に戻るので注意!!



▲ここ一番、勝負の山場!!
"こまったときの代打者だのみ"
さァー、カッ飛ばしてくれよっ！

▼カッキ〜〜ン!! 期待どーりにちゃあんと打ってくれたぜっ!! 神様、仏様、どーもありがとう！





はみだし技 SPECIAL 3 『ワールドコート』で、マルチタップなしでダブルスがプレイできる技。やり方は、パッド1つで普通にダブルスの2プレイヤーで始める。そうすると、1つのパッドで味方2人を動かせるんだ。 (大分県 伊地知央)

ミドル級

●パワーリーグ

データいじれる、ヒュービーズ！

京都府　今村文孝

これはナ、ナーントあの幻の強豪チーム“ヒュービーズ”のオーダーを入れかえられるという技だ。右のコマンドを使えば、さらにヒュービーズが強くなるってワケ。でも、コンピュータ相手じゃ、使えない技なんだ。そこでVSモードでこの技を使い、友達と対戦しよう！　今まで友達に勝てなかったキミもこれで勝てるかも!?

コマンド

EDITモードでセレクトボタンを押しながら①ボタンを押すとデータをかえられる。

▲これがエディットモードの画面だ。この画面でセレクトボタンを押しながら①ボタンを押すと…。

▲ほーら、ヒュービーズのエディット画面が出てきたぞ。あとはキミの好みのチームにするだけだっ！

ミドル級

●妖怪道中記

何度もはいれる、サイコロ道場

静岡県　永谷川泉



▲かけ金が8,000になると、店はかってに閉まってしまうのだ。

地獄入口のサイコロ道場は、普通、1度きりの大ばくちなんだけど、それって、モノ足りないなァ、と思ってる人も多いと思う。そんな悩みを解決する技が見つかりましたよ～ん！　思う存分ばくちを楽しんでくれ。



▲サイコロ道場を出たら、この顔首つきを左に誘導しよう。

▲ここで顔首つきを踏み台にして、ガケの上から一画面戻る。

▲再び右に進むと、賭場ガマが復活しているぞ。やったぜ!!

ミドル級

●エイリアンクラッシュ

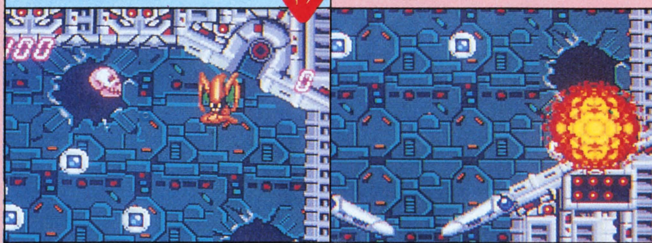
隠れ鳥で100万点だぜ！

岐阜県　桂川務



▲倍率が偶数のときに、マウスに入れるんだ。

左の画面のように、倍率が偶数のときにマウスに玉をいれれば、ガイコツのボーナスステージになる。そこでガイコツを1匹だけ残して、左下の穴にボールを入れる。すると、鳥が出現しボーナス点100万点が入り、さらに、鳥を倒せばエクストラボールが出るんだぜっ！



▲右上から鳥が出現した！　鳥だけをねらって打て！

▲倒すと、エクストラボールがでる。ラッキー!!

ミドル級

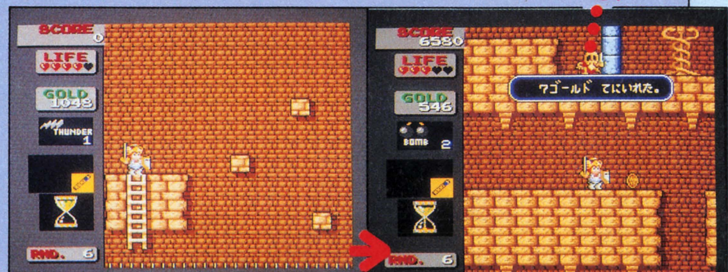
●ビックリマンワールド

こうやってお金を貯めろ

堺市　庄司和也

『ビックリマンワールド』って、がんばってお金やウェポンを貯めることが大切なんだ。でも、そうカンタンには貯まってくれないのが現実なんだよね。そこで、ちょっとヒキョウだけど、あるラウンドで、お金やウェポンが貯まってきたらわざと死んでしまおう。そして、ゲームをコンティニューする。これを繰り返せば、後の展開がスッゴ～ク、ラクになってくるんだぜ！

たとえば



▲ラウンド6、針山地帯。ここで、サタンマリア2体を必ず倒そう。蛇やガイ骨等も見逃さないでね。

▲たっくさん、お金も貯まったね。よし、よし、何を買おうかなァ。くつやよろいは絶対必需品なんだ。

はみだし技SPECIAL 4　『エイリアンクラッシュ』で、ゲーム中にⅡボタンを連射し、台をゆらしまくろう。すると、“TILT”と表示され、フリッパーが全く動かなくなり、持ち玉はそのまま下にストン!!　何の役にも立たない技だぜ！　（広島市　原和久）

ミドル級

●ギャラガ'88

快感!! 4連射のトリプルファイター

兵庫県　橋本彰浩

裏面の11面で白カプセルをとると自機が3連射になることは知っているよね。そのまま、一度も死なずに23面までいって、もう一度白カプセルをとろう。すると、自機が4連射になるぞ！



▲この時点では3連射。ここでカプセルを取ると…。



▲4連射になったぜ。こうなると、すご〜くラクにゲームを進められる。一気にボスを倒してしまえ！



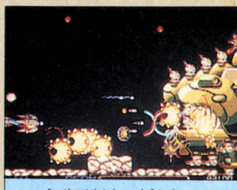
ミドル級

●R-TYPE

3面巨大戦艦は2発で倒せる！

東京都　田中康寛

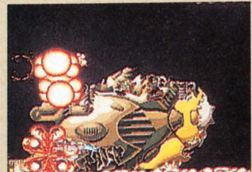
ステージ3の巨大戦艦。あと一歩、というところで、押しつぶされる人も多いんじゃないかな？　この、巨大戦艦を、たった2発で倒せる方法が発見されたぞ。やり方は、対空レーザーを装備し、後部にフォースをつけたR－9を、写真(中央)の位置にもっていくだけ。



▲巨大戦艦、登場!! 対空レーザーを取れ！



▲この位置にいると対空レーザーが、戦艦の心臓部に当たるのだ！



▲豪快に沈みゆく巨大戦艦。やったぜ!!

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね！　もちろん、ＰＣエンジンのワザに限ってＯＫ。

この激烈技のコーナーに採用された人には、右の〝ＰＣエンジン特製システムテープカッター〟をプレゼント！　とっても役に立つ激烈グッズだぜ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！　楽しいワザをたくさん待ってるぜっ！



▲セロテープのほか、カッターにハサミ、ホッチキスも内蔵されてるぞ！　これは便利！

40円　郵便はがき　101-01

東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技①』係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、『激烈技スペシャル①』係に送ってください。私製はがきの時は、40円切手を忘れずにはってね。

●発表された方にプレゼントを発送します。

はみだし技 SPECIAL 5

上の〝ギャラガ'88・快感!!　4連射のトリプルファイター〟の技は、裏面に行かないとできないんだ。そこで、念の為に、裏面への行き方を説明しとこう。…タイトル画面中に、方向キーの上を押しながらRUNボタンを押すだけ。

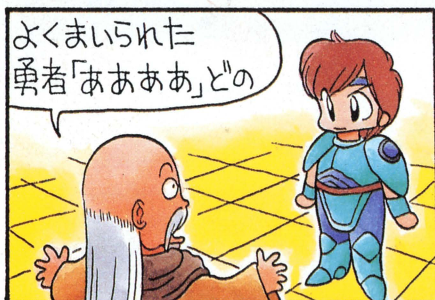
◆魔物が人々を襲い、悪魔が街を支配する時代、そんな暗黒の時代を終わらせるために勇者「ああああ」は立ちあがった

ファジーな昼下り

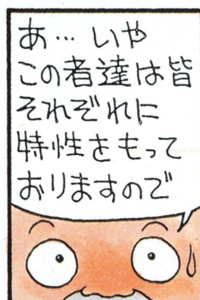
VOL 1. ネクロマンサー

勇者「ああああ」の冒険

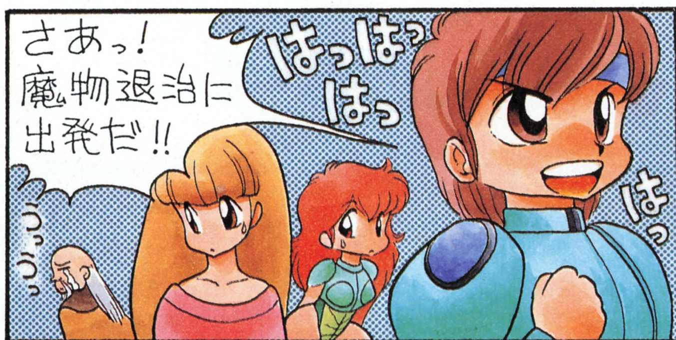
見田竜介



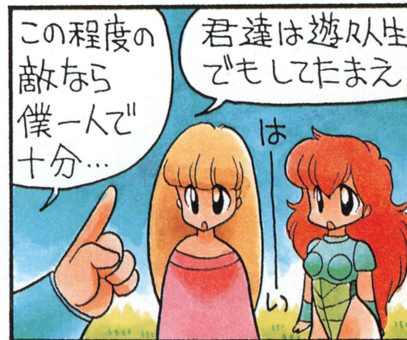


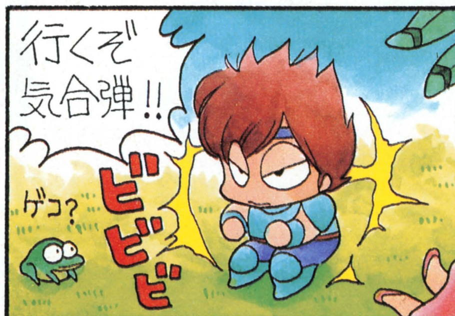






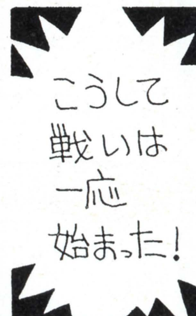


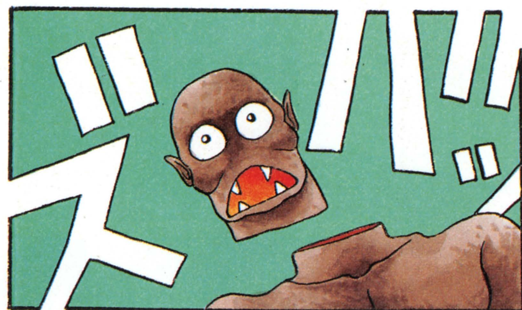














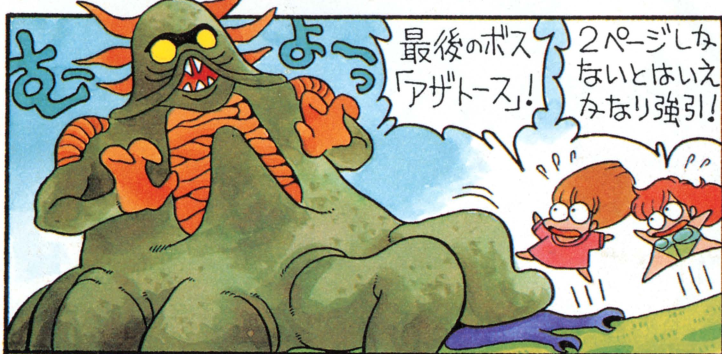








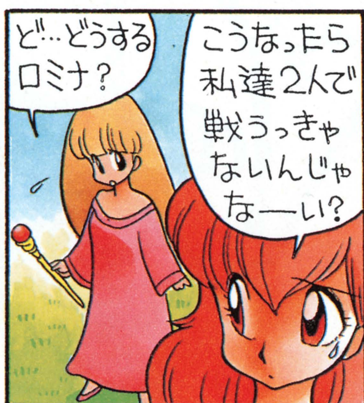


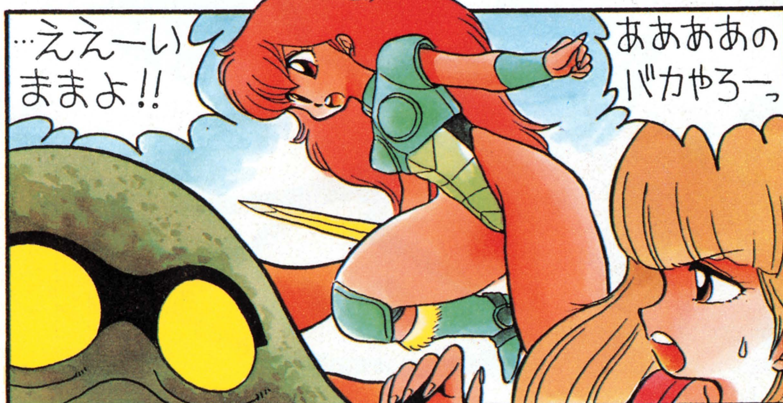






















◆はたして勇者「ああああ」には、明日はあるのか？ そんなことはすっかり忘れて、次号は「ドラ・スピ」の扉下りておこせ！

CASIO

ひきかたはランプ(らんぷ)がおしえてくれるよ。



ROMパック(ろむぱっく)をいれると
すきなきょくがひけます。





ブックンブー(ぶっくんぶー)

©宮尾・小学館・テレビ朝日



光(ひかる)GENJI(げんじ)から
ドラエモン(どらえもん)まで
やく40パック(ぱっく)
400きょく！

ひくじゅんばんは
ランプがしらせます。

サンプリング(さんぷりんぐ)ですきな
おとをドレミ(どれみ)にできます。





新登場(しんとうじょう)

PT-280 ￥16,300（ROMパック1個付属）

●別売ROMパック（楽譜集付）￥1,500より

●サンプリング機能（サンプリングタイム：約0.7秒、入力方式：内蔵マイク）●サンプリングエフェクト：ループ、リバース、エンベローブ●サンプルチューン●8音色（PCM音源）：ピアノ、ビブラフォン、ギター、パイプオルガン、トランペット、バイオリン、フルート、クラリネット●10リズム（PCM音源）：ロック、ディスコ、スイング2ビート、スイング4ビード、サンバ、ボサノバ、ビギン、マーチ、スローロック、ワルツ

●資料のご請求は商品名を明記のうえ、〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル
カシオ計算機株式会社 楽器企画部PC係まで ☎(03)347-4811㈹

NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル Part.2

今月も、新作情報をドーンと大紹介だっっ!! どのゲームで遊ぼうか、目うつりしちゃうね！



死霊戦線

ビクター音産／89年春発売予定／価格未定

広大なマップ、豊富なアイテムのRPG型ホラーアドベンチャー

今月のNEW GAME SPECIAL PART 2のトップは、RPGタイプのホラーアドベンチャー「死霊戦線」。パソコン版で発売されたものが、さらにパワーアップしてPCエンジンに移植されるんだぜ！

それでは、ストーリーを少し紹介しよう。

ゲームの舞台は、チャイニーズヒルという街。この街に、ある日突然、想像を絶する異常現象、超自然侵略が起こり始めた。

この霊的な侵略は、核兵器でも食い止めることはできない。そう判断した上層部は、軍に新設された超能力特殊攻撃部隊「S-S.W.A.T」に事件解決を依頼した。

しかし、百戦練磨の隊員たちは全て行方不明となり、残りは最年少の女性隊員ライラ・アルフォンただ一人となってしまった。

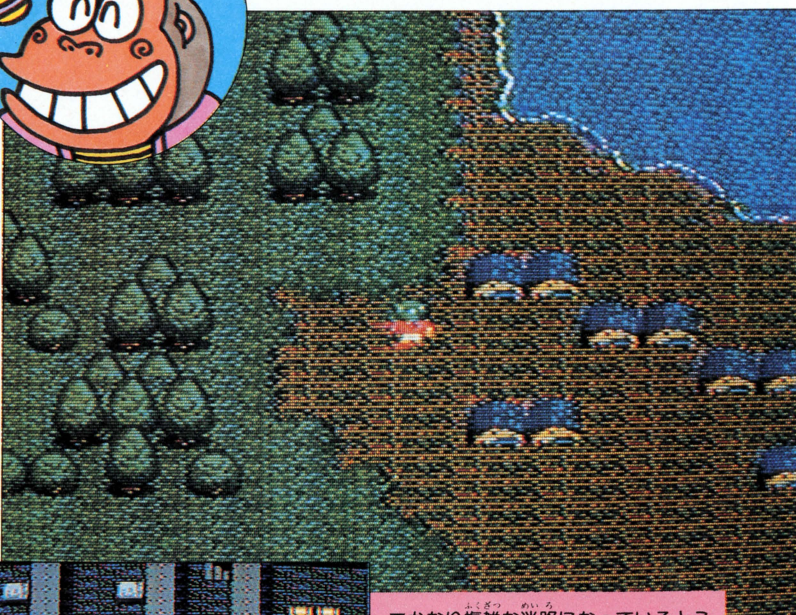
キミはこのライラとなって、数種類の武器と未完成の超能力を頼りに、生き残った人々を救出し、この謎を解き明かすのだ！

このゲームの特徴は、武器のPS処理。マシンガンやライフルなどの弾を超能力でパワーアップできるのだ。超自然侵略が作り出した魔物・クリーチャーたちを倒すには、この超能力がポイントになってくるぞ。

PC・RPGファンは、来春に期待しよう！



▶フィールド上で建物を発見。中に入ってみようぜ！



▼かなり複雑な迷路になっているところもあるので、建物内はマッピングしながら進んだほうがいいぜ！



▲マップ上の建物に入るとこんな感じになっている。生き残った人を捜しだすのだ！



建物の中には何かがあるぞ!!

アイテムを集めて敵と戦え!!

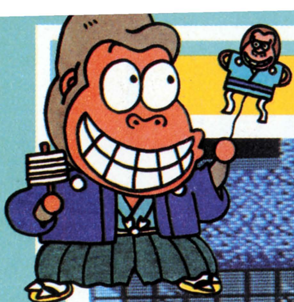


▲武器は、ナイフやハンドガンからグレネードランチャー、バズーカなんて物まである。超能力で、よりパワーアップして戦おう！



▲敵のクリーチャーも、PCエンジンならでは！　って感じでデカキャラが次々に登場。迫力だぜっっ！

©FUN PROJECT. INC. 1988





人気コミックを原案にしたサイキックRPG!!

凄ノ王伝説

ハドソン／価格未定／発売日未定

PCエンジンにはRPGが少ない、と悲しんでいるキミ。お待たせしました。ハドソンからSFタッチの本格派RPG、「凄ノ王伝説」が登場するゾ。パーティープレイあり、サイキックパワーを使った超過激バトルあり、そしてもちろん数多くの謎も隠されている。

今までのRPGとは一味違う「凄ノ王伝説」。かなり完成度も高いので、発売が待ちどおしいぜ。

バトルシーンは超能力合戦!!





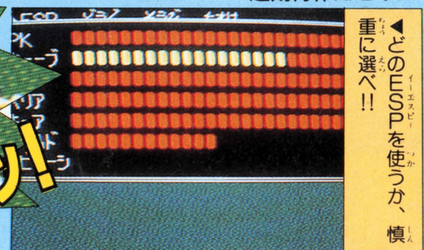
▲サイキックパワーを使って、群らがるモンスターをブチのめせ！

▼ヤッター！ ESP攻撃が見事にモンスターに命中したゾ。

漫画家の永井豪が原作の「凄ノ王」が、大迫力のRPGになったゾ。内容は、次々に襲いかかってくる敵を、ESPを使って倒しながら冒険していく、というカンジ。

中でも超能力を使ってのバトルシーンは、今までにない大迫力で、思わずのめり込んでしまうコトまちがいなし！ さらに、冒険が進むにつれて新しい仲間が加わったり、今まで一緒に戦ってきた仲間が離れていったり、パーティーの数が変化するんだ。フィールドを歩いているうちに昼から夜に変わるのも、こっているというだけではなくストーリーの幅も広がり、それにともないアイテムや謎もますます深まってくるゾ。これはもうハマるコト確実の超期待作だぜ！

ビリビリッ!

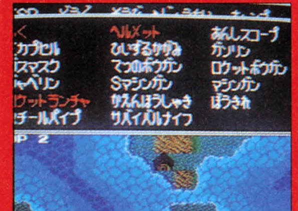


◀どのESPを使うか、慎重に選べ!!

アイテムもちろんいっぱいだ!!



このゲームのアイテムは、とにかく数が多い。ぼうきれやサバイバルナイフから、マシンガンやロケットランチャーまで、何でもそろっている。また船を手に入れれば、今まで行けなかったところへも海を渡ってカンタンに行けちゃうんだ。



冒険を進めていくうちに手に入るアイテムや、数々の謎を解いてやっと手に入るアイテム、なんていうのもあるんだゾ。

昼と夜もあるんだぜぃ！



昼間の町には人がいっぱい。お店にはたくさんのアイテムがあるから、じゅうぶんに装備をかためよう。なにしろ外には、主人公を狙う敵の集団が待ちうけているしね。

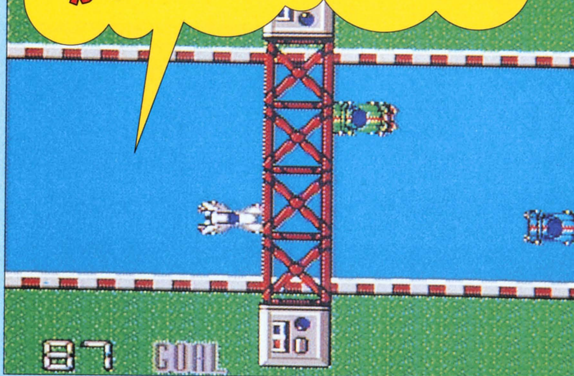
昼 夜



フィールド上を歩いていると、だんだん景色が暗くなって夜になるゾ。町へ入っても、店は宿屋しか開いてないし、人もいないので情報が聞けないんだ。

MOTO ROADER モトローダー

メサイヤ(NCS)／価格未定／'89.2月発売予定



SFレーシングゲームで熱くなれ！

前号でちょこっとだけ紹介した『モトローダー』。5人同時プレイもできる本格レーシングゲームで、しかもRPGのように、アイテムを買ってパワーアップする楽しみもあるという欲張りソフトだけに、期待がむくむく大きくなっちゃうよね。ゲームの特長は、何といってもこのアイテム選択。レースに勝つたびに賞金が貰えて、そのお金でパワーアップアイテムが買えるんだ。アイテムはボディ、ブレーキ、ハンドル、タイヤ、ターボ、エンジン、特殊アイテムの7項目にそれぞれ5〜7種類そろっている。フルに使いこなして、ぶっちぎろうぜい！

5人プレイができるのだ！

ENTRY BOARD
1 ENTRY TERRY
2 ENTRY JUNT
3 NO ENTRY COMP3
4 NO ENTRY COMP4
5 NO ENTRY COMP5

◀最初のエントリー画面で参加者名を打ち込む。COMPはコンピューターのことだよ。

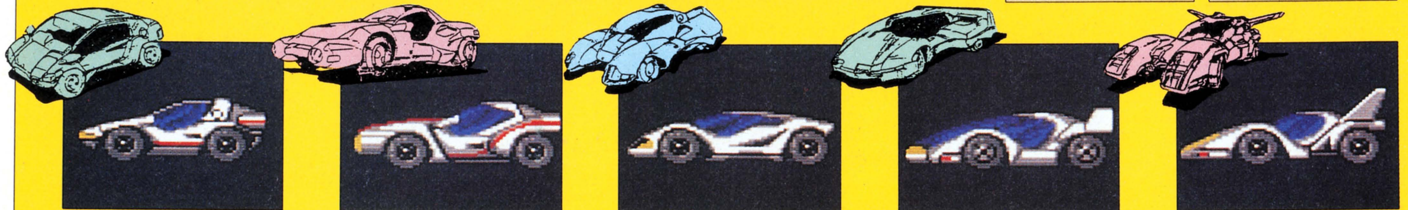
マシンセッティングもリアル!!

DRAM $1200
DISK $4850
DUAL-DISK $6500
DUAL-A.V.D $11500
CANCEL

▲ブレーキ選択。やっぱ、ディスクブレーキは欲しい。

HOPPER $2700
HOVER $3200
TURNER $1260
GAS TANK $270
OIL $4380
STOPPER $520
WAPPER $3540
CANCEL

▲特殊アイテム選択。ジャンプしたりできるのだ。



▲最初に乗るノーマルボディ。まずはこれで力だめしだ。

▲交換ボディの1。とても丈夫そうだ。

▲交換ボディの2。低い車高が特長。

▲交換ボディの3。フロントが流面形だ。

▲交換ボディの4。ウイングが個性的。

ウイニングショット

データイースト／価格未定／発売日未定



◀こんなリゾート地でプレイできるなんて、ワクワク！タイトル前のデモ画面だよ。

4人同時プレイできるゴルフゲーム！

ファミコン版のゴルフゲーム『バーディー・ラッシュ』がパワーアップしてPCエンジンソフトで登場！　マルチタップ対応だから、コントローラーを持ちかえずに4人まで遊べるぞ。

コース全景を見ながらプレイできるのもうれしいね。コース全景を縮小したものが画面の右はしに表示されるから、いつでも先のコース画面を確認できちゃうってわけ。トーナメントは4回戦行われ、そのトータル賞金で順位が決まるしくみ。ニアピン賞、ホールインワン賞、ドラコン賞なども加算されるんだ。パラメータによって異なる6人の中から、好きな選手を選んでプレイ開始だ！



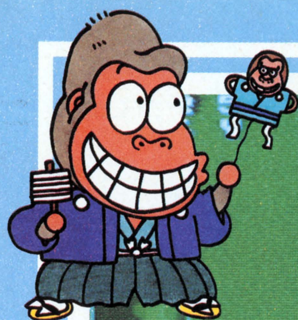
画面構成はこんな感じ！

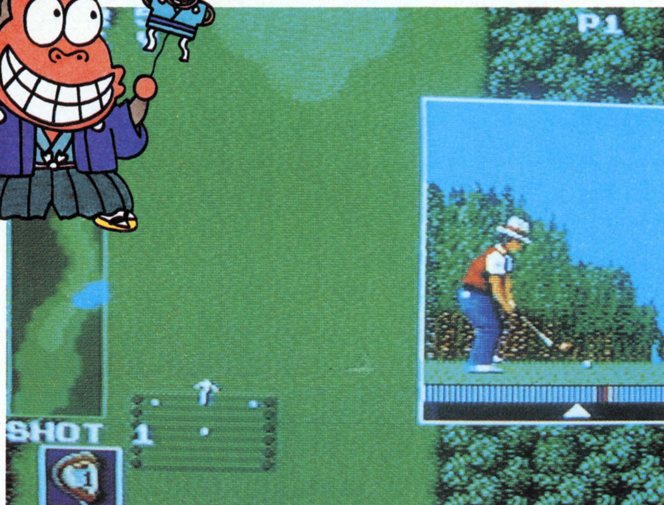


▶この人は、トーナメントモードの進行役。さて、第1日目が始まるぞ。



▶ちなみにここは1番ホール。グリーンへ、アプローチショットだ。





ハドソンが放つスポーツシリーズ第2弾!!

パワーゴルフ

ハドソン／来年発売／価格未定

『パワーリーグ』でリアルなベースボールゲームを作ったハドソンが、同じ製作スタッフで、ゴルフゲームに挑む。個性的な3人のプレイヤーから、ひとりを選んでプレイする、というプレイキャラ選択方式をとり、ストロークプレイやマッチプレイも楽しめるようにする予定。

パワーあふれる豪快なプレイに期待しよう。



画面レイアウトはこんな感じ!!

ゲームの画面レイアウトは、下の写真のような雰囲気になる予定。

左はしに、ホールの全体像が表示され、ウインドウの中でプレイキャラがショット。ショットの方向や強さは、方向キーと①ボタンを押すタイミングで決定されるようだ（もちろん、フックやスライスの打ち分けもできるぞ）。





高〜いショットを打つと、『パワーリーグ』のフライの時みたいに、ボールがグ〜ンと大きく見える、なんてシーンもある。

リアルな路線に期待!!

『パワーリーグ』と同じスタッフが作るとなると、やっぱりリアル路線に期待が広がるっていうもの。

スイングをはじめ、プレイヤーのひとつひとつの動作をていねいに仕上げてくれるんじゃないかなぁ、と編集部では思ったりなんかするんだけど……。いや〜たのしみ！

バーディーを取ると、プレイキャラが“ヨッ！”と手をあげてガッツポーズも見せてくれるそうだ。



▲バンカーからのショット。▶バーディーパットが決まって、ガッツポーズ!!

デジタル・チャンプ

ナクザット・ボクシング

3月発売予定/ナグザット/予価5500円

キミのボディにズシリ、手ごたえヘビー級!

プレイヤーは3人の相手と対戦し、3勝するとレベルが1ランク・アップ。そこで再び同じ顔ぶれの3人と対戦するんだけど、敵の実力は前のままではない!! 相手はそれぞれ前の試合での弱点を克服して登場する。つまりこのゲームでは、敵側の方が前の試合の経験を生かして成長する（ロープレする!?）ってわけ！

判定はなし。KO必至の壮絶な打ち合い。相手のパンチを喰うと衝撃で画面がゆれるし、KOパンチをもらうと、キミは天井をあおぎ見ることになるぞ！



肉がきしむ、意識がかすむ
超リアルなダメージ・アクション!



改造町人 シュビビンマン

メサイヤ(NCS)／価格未定／発売・'89.3月予定

超コミカル・アクションゲームが登場でい！どいた、どいたぁ！

こちとら江戸っ子でい！　ゲームと魚は、いきのいいのが一番でい！てなわけで、魚屋太助（二人モードなら女子校生・キャピ子も）となって亜空魔団を退治する、軽快アクションゲームの『シュビビンマン』は、来年3月発売と決定。ゲームの構成は、マップ画面にある各ポイントをクリアしていき、最後の大ボスを倒すっていうごくオーソドックスなものなんだけど、各キャラはコミカルでかわいいし、動きはさすがPCエンジンだからスピーディー。そのうえソード（剣）で敵をビシュッとブッた切る感じが何ともいえぬ快感！　これは一等賞のおすすめソフトだぞう。

太助の武器はソード。さらに、パワーをためるとソードの先からシュビビームを撃つことができる。そのほか、マップ画面で、町の人と話したり、買い物をしたりと、内容たっぷり。二人モードは同時プレイで楽しめるよ。



マップ画面。右上にある敵の本拠地を目指して、各ポイントを攻略する。最短コースを行ってもいいし、全地区をクリアしてもいい。



敵キャラもまだまだ開発中なんだけど、出来てるところまで見せちゃおう。どれも、何とも言えず愛きょうがあるよね。

がんばれ！ゴルフボーイズ

これでキミも、ジャンボ尾崎をめざせ！ってか

メサイヤ(NCS)／価格未定／'89春発売予定

いまやプロスポーツの王者といえばゴルフ。プロ野球選手をめざすより、プロゴルファーをめざしたほうが、かっこいいのだ。落合よりジャンボ尾崎の時代なわけだ。だけど、いまいちゴルフってわかんないんだよね、という人も多いと思う。そういう諸君はぜひとも、この『がんばれゴルフボーイズ』で、お勉強していただきたい。ショット・シーンはインパクトのポイントやスウィングがはっきりわかるし、コース全体のレイアウトも表示されて言うことなしだ。ストローク・マッチ・トーナメントとそろったプレイモード。コースレイアウトも、3コース・54ホールの本格的コースが用意されている。

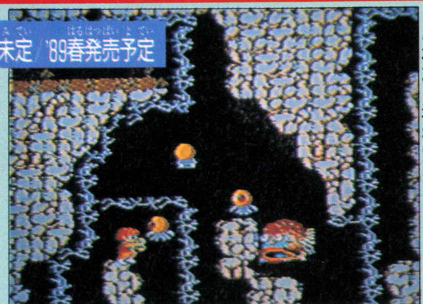


エナジー

未来都市・東京の巨大な地下迷路を突き進め！

メサイヤ(NCS)／価格未定／'89春発売予定

近未来のネオ東京の空中・地上・地下を駆けめぐり、妖獣軍団と戦うアクションゲーム。アドベンチャーゲームのように謎を解かなくては先へ進めなくなっていて、全ステージをクリアするには、巨大な地下迷路で右往左往しながら、謎を解き、アイテムを集めまわるのだ。がんばんべえ！



◀これが、未来の東京の地下だ。



▼だいぶ地下深く進んだぞ。

▲これが荒れ果てた地上なのだ。



開発も佳境だ。次号の大紹介を期待してくれ!!

ワードナの森

NECアベニュー/価格未定/'89年発売予定

出るぞ、出るぞとウワサだけは飛びかいながら、なかなか正体を現さなかった『ワードナの森』。一体、どーしたんだっ！　という問い合わせが、編集部にもたくさん届いた。だが、ご安心を。ここにきて、開発のピッチも上がり始めている。次号あたりから、ぼちぼち詳しい内容を紹介できると思うよ……多分。

とりあえず、一番ホットな開発画面を載っけるぞ。見ての通り、期待を裏切らない画面に仕上がりつつある。もう少しだけ、ガマンしてくれっ!!



これが全体マップ!!



▲これらは1面の森。2重スクロールだから、画面の奥行きが深いぞ。



▼第5面。この最下層に、ワードナが待ちうけているのだ!!



▼ここがSHOPだ。早く装備を整えようぜ!!



▼2面は廃墟。メカニックなワナが、いっぱいだぜ。

ヤーレンソーラン北海道

サリオ／価格未定／発売日未定

あの人気キャラがAI付きライフシミュレーションに!!

なんと！　TVでおなじみの「ヤーレンソーラン北海道」がPCエンジンのゲームになっちゃうのだ！　で、どういう内容のゲームかっていうと、人工知能内蔵の自然をシミュレーションしたゲームになるらしい。

くわしいことはまだわからないけど、どうも今までにないようなニュータイプのゲームになりそうだぞ！

本誌でも、新しい情報が入りしだい紹介していくから、期待して待っててねっ!!



ネクロスの要塞

アスク講談社/価格未定/'89年発売予定

ビックリマンに続くロッテキャラ！本格的RPGの登場だっ!!

『ネクロスの要塞』って知ってるかな？　これは、ロッテのお菓子の名前で、おまけのカードと人形を使ってボード版RPGが遊べるもので、マニアの間でけっこう評判になってるんだ。

その『ネクロス』が、PCエンジンのゲームになることが決定した！　ゲーム内容は、おまけの第1弾から第4弾までをもとにした、本格派RPG！

容量3メガのHuカードを使ってグラフィックやサウンドも、PCエンジンならではのものがバッチリ入る予定だぞ!!

現在、来年に向けて着々と開発が進行中だ。

今まで、「PCエンジンにRPGが少ない〜〜っ！」っていってたキミも、もう少しのしんぼうで遊べるからねっ★



おくれてゴメンネ情報

●ダライアスは、着々と進行中。来月号には新情報が入るかもね。●前回紹介した「フェラーリF1」は、発売元の都合により発売中止になりました。

遊びのプロフェッショナル登場

21世紀のアソビ人

作り出したら止まらない！土曜の夜はメカニッ子!!



エレクトロニクス
電子工作通信コース

案内書無料プレゼント中

「案内書送れ」
住所(フリガナ)
氏名(フリガナ)
電話番号
年令

40円　〒164
東京都中野局
私書箱105号
東京ホビーセンター
電子906L係

◀左記の様にハガキに書き今すぐポストへ！カラー案内書無料急送します。

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
東京ホビーセンター
☎03-317-2811

小型で高性能のICを使えば自分だけのメカロボの誕生だ!!

遊びも才能が必要だ!!なんとなく遊んでるようじゃ、キミもまだ“遊びのプロ”とはいえないネ。そこで“21世紀のアソビ人”を紹介しよう。彼はいま自作ロボットの製作中!!（電子機能と機械工作を組みあわせたロボットだ。）なかなかカッコイーね！でも、“20世紀のアソビ人”のキミだって負けてはいられない!!
東京ホビーセンターの電子工作コースには、色んなエレクトロニクス・メカがそろっているから、キミも21世紀感覚で遊べるゾ。
まず手はじめに、音に反応するキャンサロボからスタート！キット付きだから、初めたその日のうちから製作OK!!その他、メカロボ、デジタル時計、ウソ発見機にラジオ…など遊びのメカ色々。とりあえず、案内書無料プレゼント中のこの機会を見逃す手はないゾ!!

PCエンジン おジャマしま〜す

ソフトハウス訪問



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

第1回／ハドソンソフト

読者のみんなからのハガキを読んでいると「PCエンジンのソフトを作っているメーカーさんのことをもっと知りたい」という声がけっこう多い。その要望にこたえようと始まったのが、この「ソフトハウス訪問」のコーナーだ。

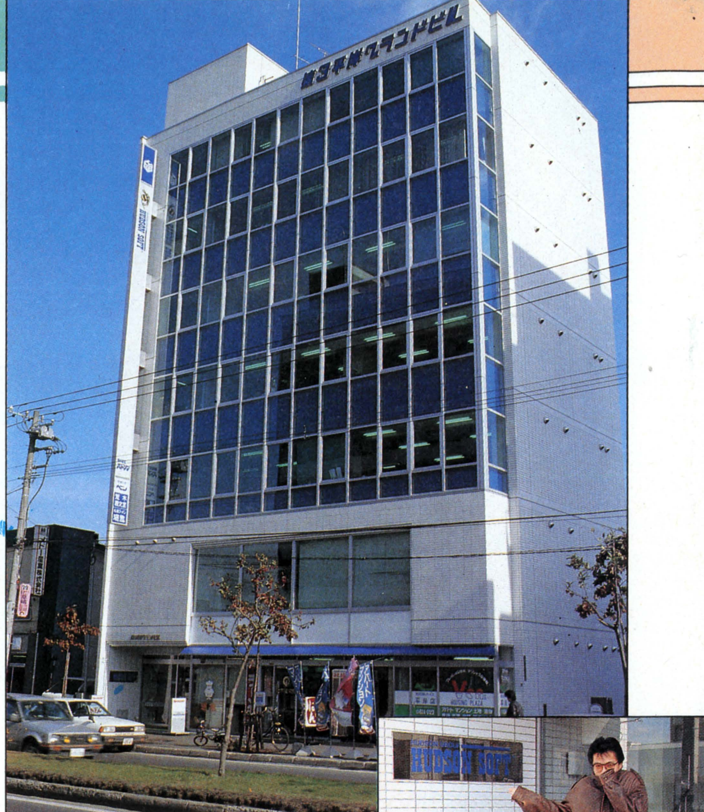
第1回目にご紹介するのは、10作以上のカードソフトを出し、CD−ROMの開発でも最先端を走っているPCエンジン界のNo.1メーカー、ハドソンソフト。



札幌本社の受け付け。ハドソンは美人が多い。

まずハドソンさんの歴史なんぞを簡単に紹介しておくと――

1973年に会社設立。78年頃からパソコン用のソフトを作り始め、84年にファミコンソフトの制作を開始。そして、PCエンジン用ソフト。88年CD−ROM制作と、さまざまな分野で人気ソフトを作り続けている。現在は、社員数約200人。うち技術者は6割ほどで、その発展の歴史は、ソフト業界での代表的な成功例と言えるだろう。





取材にいった記者「札幌は寒いべぇ」

いいゲームを作るためにチャレンジし続ける!

さて、そのハドソンさん。現在何を計画中なのか。そのへんのところを、PR部部長の平井さんにうかがってみると……。

「うちの基本方針は、まず、独立したソフトメーカーとして、すぐれたマシンにすぐれたソフトをのっけていきたい、ということです。PCエンジンはもちろん、ゲームだけではなくシステムの面でも、いろいろな分野で、ハドソンならではのソフトを供給していきたいと思っています」

と、ソフトメーカーとしては至極当然なお

HOTLINE

本当にお待たせしました。シューティングゲームの超名作スペースハリアーがようやく発売になります。ドラムインもガッチリ作りましたので、AVマニアの方にも満足していただけると思います。（NECアベニュー）

『エイリアンクラッシュ』が"'88AVAグランプリ"のビデオゲーム特別賞を受賞！この勢いで'89年も賞とり宣言。これをきっかけに、ゲームソフト界の五木ひろしをめざします…なんちゃって！（ナグザット・浦和）

今、第一弾の『ヤーレンソーラン北海道』を開発中です！　これは、人工知能搭載で、自然をシミュレーションした新しいゲーム！　発売日はまだ未定だけど、楽しいゲームにするからもう少し待っててね。（サリオ）

ドラゴンスピリットの発売が、12月16日にのびてしまいました。どうもすみませんでした。全国の皆様、今度は大丈夫ですので、指のツメを切って、待ってて下さいね！（ナムコット・KON²）

『YAKSA』の発売が遅れてしまって、本当にゴメンナサイ！　でも遅れた分だけ、ゲームはよりいいものに仕上げるつもりなので、みんな期待して、もうちょっと待っててネ！（ビッグクラブ・ゲーマー山内）

来春に、いよいよマイクロキャビンの第一弾『めぞん一刻』が発売になります。現在、開発もかなり進んでいますので、もうじきキミのPCエンジンで「響子さん」に会えるヨ。期待して待っててね！（マイクロキャビン）

ビクター音産の第2作目は、ホラー風味たっぷりのアドベンチャー・RPG「死霊戦線」！　パソコン版をもとにPCエンジンならではのパワーアップをして順調に開発中！　乞御期待!!（ビクター音産・小森）

今、2月下旬発売の『はにい・いんざ・すかい』の開発の大詰めに入ってます。また、4月に向けて、第2弾のアクションゲームも作っていますので、楽しみに待ってて下さいね！（フェイス）

答え。そこでもうちょっとつっこんで具体的な質問コーナーに移ってみると

──来年は、いくつぐらいソフトを出す予定ですか。

「PCエンジン、CD−ROM、ファミコンなどで、計20本ぐらいは出していきたいと考えています。主力はPCエンジンで、プログラマーたちも総力をあげてソフトを制作している最中です」

──CD−ROMの制作もありますから、プログラマーの人たちもたいへんですよね。「そうですね。これからのソフトハウスは、ハイレベルなゲーム(特にCD−ROMなんかの場合そうですが)を作っていくためにはプロデューサー的な役割を果たしていかなくてはならないですから、外部の優秀な人たちを集めて、プロジェクト方式でゲームを作っていく試みも実際に進行中ですよ。

あと、来年の夏には、映画とメディアミックスでシューティングゲームの大作を作るつもりです」

ムムっ、これは初耳。もうちょっとくわしく聞かせてもらっちゃわなくちゃ。

「SF Xをふんだんに使った「ガンヘッド」というタイトルの映画が来年の夏に向けて作られますが、ハドソンではこの映画を素材にしたゲームを作ります。くわしい内容はまだ発表できませんが、4月ぐらいにはマスターをアップさせて、夏には発売といったスケジュールで予定を組んでいます」

夏といえば、ゲームの全国キャラバンの予定なんかは?

「ゲーム大会は85年以来ずっと続けていて、評判もいいので、やりたいと思っています。まあ、「ガンヘッド」でできれば、ベストでしょうね」

な〜るほど。というわけで最後に平井さんから読者のみんなへのメッセージ。

「12月に出るCD−ROMは、ハドソンにとっても新チャレンジです。今までとは次元の違うエンターテイメントをめざして、ユーザーのみなさんに満足してもらえるようなものを作っていきたいと思っています。これからもハドソンに期待してください。そしてハドソンを応援してください」

PCエンジンユーザーには心強いかぎりのハドソンさんからのメッセージ。来年も再来年も、がんばっていいゲームを出してくださいね、ハドソンさん。



PR部の平井さん。全然関係ないことだが、東京支社は札幌の時計台そっくりなのだぞ。

ハドソンさんは こんなソフトを出してるよ!

ハドソンさんが今までに作ったゲームソフトは、ファミコンでは20本以上、PCエンジンは約15本。パソコン用のものは、その数知れずというくらい多い。その中から無理やり、編集部の好みを入れて代表作を選ぶとすると……。

「チャンピオンシップロードランナー」「ボンバーマン」「桃太郎伝説」(以上ファミコン)「R−TYPE1.2」「邪聖剣ネクロマンサー」(以上PCエンジン)といったところ。オリジナルものはもちろん、高い技術力を駆使しての移植ものも高い評価を受けている。近い将来、これにCDのソフトが加わることになるだろう。



PCエンジン用のソフト第1弾「ビックリマンワールド」。

「スターソルジャー」(ファミコン)。スピード感バツグンのゲーム。

ニチブツの主力はなんといってもアーケード。ハードの限界で、移植企画もなかなか進みません。しかし、PCエンジンの登場でかなり状況は明るくなりました。第一弾の麻雀に御期待下さい。(日本物産)

皆さん元気にPCエンジンしてますか? カゼなどひいてませんか? 今度NCSが新しいブランド名「メサイヤ」(MASAYA)になりました。よろしくネ!!(ゲームのしすぎで嫁さんにどつかれているMASAYA・下田)

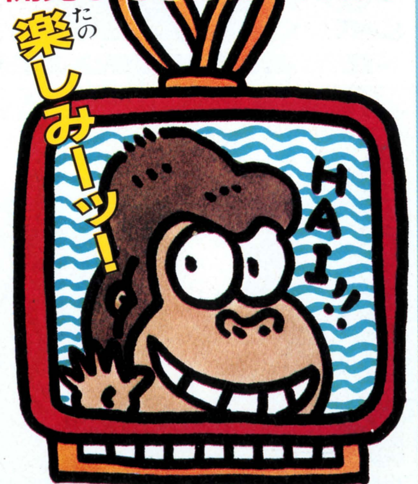
ビジランテが1月に延期になりました。楽しみにして下さった皆さん、本当にごめんなさい。お正月を越してしまいますが、もう少し待ってて下さいね! 大阪の地より、おわびの気持ちをこめて。(アイレム)

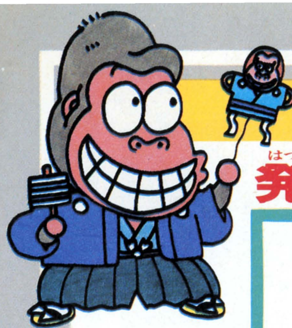
さむ〜い京都からビデオシステムです。来年初めに愉快な対戦相手の登場する麻雀ゲーム「わいわい麻雀」を発売予定です。カードに目一杯の面白さをつめ込みますから応援して下さいネ。よろしく。(ビデオシステム)

読者のみなさ〜んお○○○ですか〜。期待に答えるべくデータの修正に手間ひまかけてます。コース難易度も高くなりこれはもうウイニングショット! キミは賞金ランキングのトップに立てるかな?(DECO)

12月4日、いよいよCDソフトの「ファイティングストリート」「No・Ri・Ko」の2本が出ます! CD・ROM[2]本体とともに、売り切れが予想されるから、早目に買いに行こう! 来年も続々と大作を出すよ。(ハドソン)

●各ソフトメーカーも、いろいろソフトを開発してるみたいだね!





発売直前 REVIEW '88・12/1～1/14

ついにCD－ROMソフトが登場！ PCエンジンの楽しみ方も無限大にパワーアップしちゃったぜ！というわけで『月刊PCエンジン』編集部が新作ソフトを鋭く評価。キミの選ぶゲームはどれかな!?

スペースハリアー

12月9日発売
NECアベニュー／6,700円

アーケードの名作『スペースハリア』の移植版。オリジナルに忠実に再現されたグラフィック。おまけのリバースモードもグッド。お値段の方がちょっと高いけど、3メガなので、まあ、しょーがないよね。シューティングファンにおすすめ。

あっぱれゲートボール

12月中旬発売
ハドソン／4900円



ゲートボールがこんなにスリリングでエキサイティングなゲームだとは知らなかった！ 特に第2ゲート付近での迫熱の攻防戦、その盛り上りはスゴイ！
ぜひとも2人プレイがおすすめ。キミもこの興奮を味わってみてね！

ビジランテ (ちょっとお待たせ)

1月14日発売
アイレム／6300円



悪のローグス団たちを、バシッ！バシッ！と倒して突き進むシンプルさが、新鮮。敵キャラの動きがリアルだから思わず熱中しちゃうんだよな。
もう少し一つ一つのエリアが長かったらなぁ…と思うのは欲ばりでしょうか!?

ドラゴンスピリット

12月16日発売
ナムコ／5500円



発売を待つこと？か月。やっとブルードラゴンに変身することができるのです。今までのシューティングゲームとは大違い。冒険心をそそるBGMとストーリーが、プレイヤーをグイグイとひきつけて離しません！ ぜったいに買いっ！

ファイティングストリート

12月4日発売 ＊CD-ROM
ハドソン／5980円



ウン、これは完全移植、いやサウンド面ではアーケードを越えてるということもできるから、超完全移植といってもいいのかもしんない。本誌ゲーマーのクラモチくんも、昇龍拳をくりだしつつ満足しておった。ウン。けっこう。

No・Ri・Ko

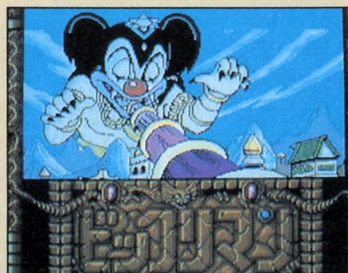
12月4日発売 ＊CD-ROM
ハドソン／4980円



ゲームというよりは、プロモーションビデオに近いような気がする。CD－ROMの可能性を試す意味では、まあ、こんな形式のものもあっていいかも。欲を言えば、もう少し、アドベンチャーの要素を強くしてほしかった……。

ビックリマン大事界

12月下旬発売 ＊CD-ROM
ハドソン／価格未定



データベース型のソフト。ビックリマンのキャラがシールそっくりに再現されていると同時に、歴史上のイベントも収録されている。ビックリマンファンにとっては、かなり資料性は高い。テレビでおなじみの声優さんの声も聞けるぞ。

COMING SOON

発売日スケジュール

★う〜んとね、今月のラインナップはだいたいこんなところなんだ。だいぶ新しいソフト名も出てきて、これから先が楽しみだね！ 89年は、すごいゲームがいっぱい出そうだぜっっ!!

発売日	ゲーム名	メーカー
12/中	あっぱれゲートボール	ハドソン
12/16	ドラゴンスピリット	ナムコ
12/4	No・Ri・Ko(CD)	ハドソン
12/4	ファイティングストリート(CD)	ハドソン
12/9	スペースハリアー	NECアベニュー
12/下	ビックリマン大事界(CD)	ハドソン
1/14	ビジランテ	アイレム
1/中	ネクタリス	ハドソン
1/予	ワンダーモモ	ナムコ
1/予	コブラ(CD)	ハドソン
2/予	はにぃ・いん・ざ・すかい	フェイス
3/予	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン
3/予	デジタルチャンプ	ナグザット
3/予	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ
未定	ウィニングショット	データイースト
未定	エナジー	メサイヤ(NCS)
未定	がんばれゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)
未定	改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)
未定	死霊戦線	ビクター音産
未定	3Dゴルフ(仮称)	NECアベニュー
未定	凄ノ王伝説	ハドソン
未定	ダライアス	NECアベニュー
未定	天外魔境(CD)	ハドソン
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社
未定	パワーゴルフ(仮称)	ハドソン
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン
未定	モトローダー	メサイヤ(NCS)
未定	ヤーレンソーラン北海道	サリオ
未定	ラビオレプススペシャル(仮称)	ビデオシステム
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー
未定	ワードナの森	NECアベニュー
未定	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ビデオシステム

最新ゲームスペシャル PART2のパート2!

最新ゲーム熱いウ・ワ・サ!!

●PCエンジンも、発売1年が過ぎてすっかり定着した感じだね！ さて、今月のウワサ話はねぇ……。

●えぇ──っっっ!! CDソフトであれがゲームになっちゃうのぉ⁉ やっぱり、あのお楽しみの部分も出るんだろ一な一!! ワクワク★ やっぱりCD・ROM²は買っといたほうがイイな！

●ニチブツさんは、来年6月麻雀ものとシューティングものの2本。どちらもアーケードからの移植になるそうだ。ってことは、あのゲームかもしれない……。

●ビデオシステムさんは、決定した2タイトルのほかに、スポーツシミュレーションを作っているそうだ。

●アイレムさんも、第2作目を準備中だ！

●ナムコさんは「ワンダーモモ」♡♡

●来月号には、たぶん有名メーカーの参入を発表できるんじゃないかな一っていうような気がする。んじゃ、まったねー★☆★



1月号で取り逃がした獲物は大きかった…!?
さて、PCエンジン2月号の大物は？

別冊付録(ナムコワールド) THE NAMCO WORLD
ナムコ・PCソフトの開発力と、その秘密のすべてを総力特集！

本誌独占 CD·ROM² SYSTEM 完全活用ガイド
CD·ROM²を最大限に使いこなすための徹底ガイド！
持っている人にも、持っていない人にも、わかりやすく解説するぞ。

カード&CD·ROM新作特報 コブラ・ネクタリス 他

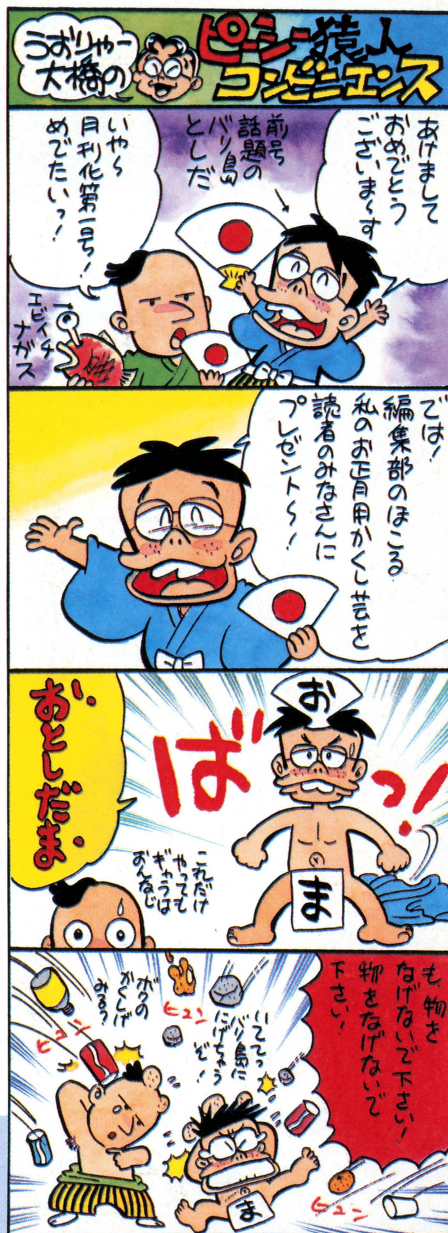
大好評 困ったときのS·R·T 特別救助隊
ゲートボール　定吉七番　スペースハリアー

攻略法 ドラゴンスピリット
魔宮エリア突破法

巻頭緊急グラフニューゲームスペシャル
ナムコの新作 ワンダーモモ



12月26日(月)発売　定価350円



EDITORS' NOTES

★例年、年末ってとっても忙しいんだよね。でもって、その忙しさに向けての月刊化！う〜ん!!(すでに疲労コンパイラのえぐち)

★"ワールドコート名人"の名に恥じぬよう、本モノのテニスを始めた。今は、あの"えっちょん"が偉大に見える。(Y)

★ウチではおせちに中華料理を食べ、中華スープをすすりながら心構えを新たにする。すなわち、一年の計はワンタンにあり。(N)

★先日あのMr.マリックに会って、鍵を目の前で曲げてもらった。逆に、超能力で締切を伸ばすことはできないもんかな？(と)

★六本木あたりでおしゃれに飲みたい！と思いつつ、また今日も新宿でドミノ・ダンシングしてしまう。トホホ…。(JACK)

★給料もらって10日後に、借金ができた。くやしかったんで、パチンコやったら、借金が増えた。(ドツボにはまっているK)

★ゲーセン行ってタイトーの『タツジン』やった。全面クリアできた。メチャクチャうれしかった。(ゲーマーやってるM)

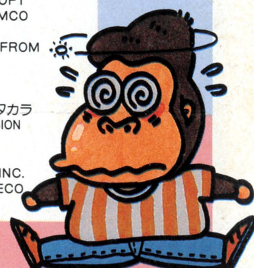
★この前ビデオを借りたら、ナ、ナント海賊版だった。うるうる、みんなも海賊版には気をつけよ〜ぜ。(YUGO)

STAFF

編集／秋本輝夫・柏原順太
有限会社 100パーセント (浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内 裕・倉持征木・凩 健太郎・長沢雄吾)・坂田 純・舘野英昭
レイアウト／(有)100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田 武)・石村 勇・宿南 勇
写真／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二・岡本好明・オリオンプレス
イラスト／岩名 涼・浅見かよ子・蛮人工房(うおりゃー大橋・中村 亮・筆吉純一郎)・しまづ★どんき・横山公一・佐藤アルミ・杉山登志夫

月刊PCエンジン 1月号
第1巻第1号(通巻1号) 1989年
1月1日発行(毎月1回1日発行)

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP
©1988 NECアベニュー
LICENSED BY TAITO CORP
©1988 BIG WOLF ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画 ©1987 ACTIVISION
©IREM CORP
©naxat soft
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE ©マイクロキャビン©1988DECO

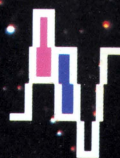


月刊 PCエンジン 1月号 Monthly Magazine For Game Freaks

編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館 〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
(編集)03-230-5444 (販売)03-230-5751
印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を固く禁じます。©SHOGAKUKAN 1988





4,000,000ビット(メガ)の宇宙(スペース)。



SPACE HARRIER
スペース ハリアー

1988年12月9日発売

PCエンジン初の4M(メガ)カード採用!

標準小売価格6,700円

©SEGA 1986 ©NEC AVENUE 1988

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

お問い合わせ 03(590)2626
テープサービス専用 03(590)2009
● 平　　日／午後3:00～午後7:30
● 土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。

Enjoy Hudson

あっぱれ！ゲートボール

12月22日(木)発売予定
希望小売価格¥4,900

3世代ゲームの決定版！

スルメ的スポーツゲーム登場



標準小売価格 1,890円
好評発売中

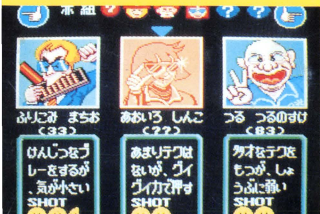
©1988 HUDSON SOFT
©1988 AZUMA



〈プレイ画面〉老若男女のおとぼけキャラが大活躍！

遂に登場、ゲートボール！老若男女のおとぼけキャラが入り乱れ、※タッチ、※スパーク、大興奮!!かめばかむほど面白い頭脳スポーツゲーム。甘くみてたら勝てましぇ〜ん。

※専門用語㊙解説　「タッチ」とは相手もしくは味方の玉に当てること、それによってその玉を「スパーク」できる。つまり相手の玉をコートの外に出したり、味方の玉を有利な場所に進めたりできる必殺技なのだ！



〈キャラクター画面〉誰を選ぶかでチームの強さが決まる。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市盤平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1989 1

第1巻第1号(通巻1号)
1989年1月1日 発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(03)230・5444
〔販売〕(03)230・5751

定価350YEN

雑誌 03587—1　T4910358701350

©Shogakukan 1988 Printd in Japan
印刷・三晃印刷株式会社